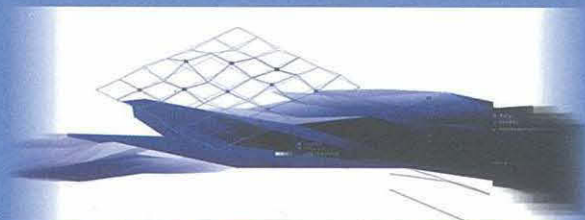
CINERGIE

il cinema e le altre arti

Speciale Internet Cinema

Tavola rotonda: il cinema estremo

Tutto su Willy Wonka

DAMS
di
Gorizia

Le Mani

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 11, marzo 2006

Direzione
Laboratorio *Cinemantica*, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali;
Laboratorio *Crea*,
Corso di Laurea DAMS, Gorizia
Università degli Studi di Udine

Coordinamento
Roy Menarini

Comitato di redazione
Alice Autelitano, Enrico Biasin, Giulio Bursi, Veronica Innocenti

Redazione
Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Maurizio Buquicchio, Margherita Chiti, Valentina Cordelli, Francesco Di Chiara, Giovanni Di Vincenzo, Livio Gervasio, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Aldo Lazzarato, Roy Menarini, Cristiano Poian, Leonardo Quaresima, Valentina Re, Anna Soravia, Roberto Vezzani

Hanno collaborato a questo numero
Serena Aldi, Alice Autelitano, Titti Balestrazzi, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Ilaria Borghese, Maurizio Buquicchio, Margherita Chiti, Marcella De Marinis, Francesco Di Chiara, Barbara Di Micco, Dunja Dogo, Angelita Fiore, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Chiara Liberti Valeria Mantegazza, Alessandro Marotto, Roy Menarini, Cristiano Poian, Valentina Re, Francesco Roder Massimo Seppi, Anna Soravia, Roberto Vezzani

Reperimento immagini
Marco Comar

Redazione
c/o Laboratorio Crea
Piazza Vittoria 41, Gorizia
tel. 0481 82082
cinergie@libero.it
www.damsweb.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

© Le Mani Edizioni
Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
www.lemanieditore.com
e-mail: lemani.editore@micromani.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (GE)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Udine

TAVOLA ROTONDA

ULTIMO SPETTACOLO

FAHRENHEIT 451

CINEMA E LETTERATURA

CINEMA E ARTI VISIVE

TV FILES

A VOLTE RITORNANO

SOTTO ANALISI

LE CITTÀ DEL CINEMA

SPECIALE INTERNET CINEMA

Vita e morte dell'immagine abietta

Tavola rotonda sul cinema estremo

Hanno partecipato: Roy Menarini (RM), Marco Grosoli (MG), Davide Gherardi (DG), Francesco Di Chiara (FDC), Maurizio Buquicchio (MB).

RM: L'idea iniziale di questa tavola rotonda è quella di parlare di cinema estremo, sebbene questo, con tutta evidenza, rappresenti un termine ombrello. Lo si capisce, ad esempio, dalle pubblicazioni fatte sull'argomento che, in diversi casi, riportano un elenco delle cose estreme che si possono vedere al cinema e lasciano inevitabilmente da parte riflessioni più complesse. Ecco, l'idea è quella di ragionare un po' su che cosa significhi esattamente cinema estremo, o che significato noi vogliamo dare al cinema estremo.
Partiamo da una riflessione di carattere contestuale: se, come leggiamo nel libro *Sex & Violence*, possiamo far risalire il cinema estremo, o elementi di estremismo al cinema, a Herschell Gordon Lewis e ad altri momenti del passato, è necessario concentrare la discussione sul contemporaneo o, se si preferisce, sul moderno-contemporaneo.
La mia sensazione è che i testi sul cinema estremo facciano riferimento a due momenti essenziali: uno è quello degli anni Settanta, che viene rievocato di volta in volta da tutti, per la nascita ed il primo sviluppo del porno, dei *mondo-movies*, per le efferatezze dei sottogeneri, e per un film come *Salò* di Pasolini (da cui si diramano non solo i sottogeneri ma anche un trattamento dell'immagine ed una rappresentazione di violenze prima impensabili); il secondo momento è quello che prende le mosse dagli anni Ottanta, periodo nel quale tutta questa produzione tende a scomparire, sostituita dal consumo home-video piuttosto che dai circuiti clandestini e da tutto quello che non si può vedere di fatto al cinema (mentre questi film, i *mondo-movies* per esempio, in gran parte si potevano vedere allora al cinema).
Inoltre mi chiedo se questo termine, "estremo", recentemente, negli anni Novanta e Duemila, abbia assunto una connotazione esotica. Cioè a dire, soprattutto l'estremo orientale. Infatti, non a caso, questi speciali e questi libri dedicano molto spazio all'Oriente con un lato tra l'esotico e il folkloristico che andrebbe evitato o, meglio ancora, approfondito.
E infine, ulteriore punto, la definizione di cinema estremo è evidentemente molto ambigua. Se il contesto è quello della distribuzione regolare fra gli spettatori delle città nell'occidente, allora il concetto di estremo può riguardare *Funny Games*, come può riguardare Takashi Miike o *Canicola*. Altrimenti ci muoviamo in aree molto più oscure e molto più estreme loro stesse, che necessitano di una contestualizzazione diversa (porno violento, *snuff*, ecc.).

MG: Sull'esotismo eventuale del concetto di estremo direi che probabilmente esso dipende da coordinate produttive e di consumo diverse, e poco più di questo, nel senso che gli stessi specialisti di *Nocturno*, per esempio, affermano esplicitamente la nostalgia, oltre che verso l'oggetto del cinema estremo in sé, soprattutto verso il fatto che questo oggetto non era a suo tempo collocato in una posizione di totale marginalità. Rimpiangono soprattutto il fatto che questo tipo di cinema era inserito in coordinate produttive e di consumo assolutamente normali... cosa dovuta, diciamo pure, al crollo del consumo cinematografico dal periodo a cui si riferivano loro, cioè più o meno trent'anni fa, a questa parte; a causa di questo e di altri fattori ciò non è più possibile, mentre è possibile altrove, dove c'è un mercato onnivoro, come in Giappone.
D'altra parte se si vuole ipotizzare qualcosa di più astratto dalle circostanze produttive, più relativo ai testi in sé, film come quelli di Haneke sono esempi di come si sia più o meno riciclato il concetto di estremo oggi. Va compreso che l'azione contundente ed autonoma dell'estremo – cioè di qualcosa che vale di per sé, grazie al suo valore fuori dalle coordinate – non vige più per il valore specifico cinematografico ma piuttosto in virtù dello sguardo critico che ci si posa sopra, e che può sbizzarrirsi a catalogare questo cumulo di efferatezze che recupera, decontestualizza, esalta, eccetera... Dato che non è più possibile affermare l'estremo di per sé, come shock, visto che per varie ragioni non è più tale al cinema (ora infatti lo si può trovare più facilmente in altre produzioni culturali come il sito internet rotten.com) si è provato a spostare il discorso su un riassorbimento teorico dello shock. Si cerca cioè di collocare lo shock rispetto al contesto, operazione rispetto alla quale probabilmente *Salò* rimane insuperabile, nonostante lo sforzo di Haneke, proprio perché al centro del film c'è la rimarginazione totale dello shock, ovvero di ciò che esce dalle coordinate e rientra nelle coordinate stesse. Prendiamo Miike, al quale è stata dedicata una recente monografia all'interno di *Nocturno* (che mi sembra significativamente spuria rispetto alla rivista stessa). In molti articoli c'è uno sforzo consapevole di conferire uno spessore teorico forte alla figura autoriale di Miike, il che si discosta un po' dall'operazione generica di recupero ed esaltazione di una certa autorialità fatta in genere da *Nocturno*. Questo tipo di cinema estremo che viene da Oriente è percepito come qualcosa di teoricamente potente, il che, vedendo le ultime cose di Miike, è difficile effettivamente contestare: pensate a *Izo* o, ancor prima, a *Ichi the Killer*. *Izo* è un film meta-estremo, nel senso che al suo centro c'è il susseguirsi piano e potenzialmente infinito di situazioni shock senza uno sbocco definitivo, che corrisponde esattamente all'idea di cinema estremo (una serie di shock destinati a susseguirsi, esplodere in sé). Il vestito testuale con cui si sviluppa non è il pamphlet alla Haneke ma uno scoperto intento ludico che finisce per sopravanzare il discorso che porta avanti. Se il punto di partenza è che lo shock è una situazione senza sbocco, il registro quasi da commedia, assolutamente paradossale, di *Ichi the Killer* e, in un certo senso, di *Izo* è la testimonianza di questa necessità del gioco di superficie. Esso ha come conseguenza l'impossibilità di andare a fondo dello shock.

DG: Vorrei fare una breve riflessione sui meccanismi di produzione dell'estremo nel cinema partendo da una citazione di Regis Debray che, in *Vita e morte dell'immagine* afferma che ci sono soltanto due cose inguardabili: il sole e la morte... Con questo intendo dire che il cinema dell'estremo, essenzialmente, è un cinema che cerca di raggiungere un effetto di inguardabilità, un "non si può vedere".
I meccanismi di produzione di questo effetto di cecità, paradossalmente, o forse solo apparentemente, contrario alla finalità del cinema – che invece è "far vedere", costruire un discorso attraverso le immagini – sono, a parer mio: per prima cosa il rovesciamento, l'inversione... un esempio esplicito: i morti viventi, che, loro stessi rovesciamento parodistico della vita, indicano o popolano un mondo alla rovescia, ossia un sistema di senso legato sia ai Totentanz, alle danze della morte, che alle utopie negative. Queste ultime possono essere interpretate come critica alla cultura positivista, in cui modelli come Campanella, S. Agostino, Bacone ed altri, derivati dalla "Buona Repubblica" di Platone, venivano trivializzati. Quindi, rovesciamento ed inversione danno luogo anche a forme di metonimia nell'estremo. L'uomo è ridotto ad una sua parte e la parte è per il tutto... l'uomo è fame, cannibalismo, l'uomo è pulsione sessuale irrefrenabile, stupro e insistenza sulla violenza sessuale, l'uomo è dettaglio anatomico torturato (la serie dei *Guinea Pig* e degli *snuff-drama*). Pertanto perversione come parte per il tutto e feticismo, che è di per sé un meccanismo metonimico....
L'elemento riduzione ci porta ad un'altra considerazione, che uno di questi meccanismi fondanti del cinema estremo, as-

sieme al rovesciamento e all'inversione, sia l'eccesso come sottrazione. Un eccesso di violenza e di dolore produce, come si sa, un'anestetizzazione del corpo, ma anche della pupilla. Come mostrano molti film che corteggiano la forma dello *snuff*, ad un certo punto la vittima della violenza perde i sensi. In genere il piacere dell'aguzzino sta nel mantenerla quanto più cosciente. Questo produce l'effetto inverso sullo spettatore che sta dall'altra parte dello schermo, ovvero, ad un certo punto quello che all'inizio ti shockava diventa semplicemente fastidioso o noioso. E qui abbiamo una specie di sottrazione della visione, cioè un eccesso che porta ad una diminuzione della capacità di visionare il film. Poi, come terzo meccanismo, proporrei la "dislocazione", che secondo me Serge Daney indicava in maniera fulminante nel famoso articolo "Il carrello di Kapò" con la frase "io sono dove non vorrei essere" riguardo alla famosa carrellata "abietta" del film di Gillo Pontercorvo. Daney diceva: io mi trovo in questo momento dove non vorrei essere, a vedere una cosa che non vorrei vedere, sono stato trascinato, deportato dice proprio, nel mondo del Lager anch'io. Non vorrei essere qua ma sono costretto ad esserci, secondo un uso sbagliato del cinema. Essenzialmente il cinema estremo fa questo. Il cinema è la storia di un rapporto tra l'occhio ed il corpo e nel momento del cinema estremo il tuo occhio è portato dove il tuo corpo non dovrebbe essere o non vorrebbe essere. E questo conduce ad una riflessione: nel meccanismo della dislocazione c'è una sorta di ridicolizzazione dello spettatore, che viene in un qualche modo vilipeso. Il film gli dice: "il mio discorso è troppo estremo, questo film non è per te".

Infine indicherei come una componente interessante dell'estremo, soprattutto nell'ambito del digitale, l'estetica del frammento. Spesso si trovano in Internet presunti *snuff-movie* o filmati estremi pornografici che non hanno un inizio ed una fine precisa. La frammentarietà parte innanzitutto dall'assenza dell'identità precisa degli attori. L'anonimato rende tutto più frammentario. Poi il frammento è implicito nella stessa durata del filmato digitale – compresso in formato avi, mpeg o quant'altro – che possiamo reperire sul Web. Un'estetica del frammento, basata su connotazioni incerte, uno scenario rudimentale, la durata limitata a pochi minuti o anche meno, ci riporta idealmente agli inizi stessi del cinema, quando i film erano girati in una sola bobina, ed i soggetti desunti da canovacci del teatro popolare o comunque senza una vera e propria trama. In questo senso, per approfondire l'estetica del frammento, ho trovato una preziosa indicazione in un saggio di Jesús Gonzáles Requena, in cui l'autore sostiene che nel cinematografo dei primi tempi si avvertiva l'insolito e la vertigine di una macchina mostruosa... e dice poi che questa estetica del frammento è un dispositivo che non ha soltanto a che fare con quanto si vede sullo schermo, ma anche con la stessa macchina che proietta le immagini, inclusa nel gioco dell'attrazione spettacolare e, nelle prime proiezioni, collocata in mezzo al pubblico. La stessa macchina che produce le immagini era oggetto di meraviglia assieme alle immagini stesse ma, dice Requena, è stata come occultata, nascosta dietro la parete. Quindi nell'estetica del frammento la macchina è molto più vicina allo spettatore, quasi un tutt'uno con le immagni, e questo è un dispositivo di fruizione ritornato molto simile, direi, nel caso odierno della fruizione dei frammenti visti al computer e trovati in internet...

L'estetica del frammento, come produzione di un discorso limitato, o assente, si può anche rapportare, tornando alle premesse di questa conversazione, con l'osservazione che una delle svolte del cinema estremo è stata, negli anni Settanta, *Salò* di Pasolini.

Salò è tratto, ovviamente, da De Sade. De Sade ha compiuto in letteratura un'operazione di estremizzazione del testo, conducendo l'accumulo nella descrizione delle scene al punto tale da renderle quasi illeggibili, rigettando il lettore. C'è un aneddoto che riguarda il manoscritto delle *120 giornate*... pare che sia stato scritto da De Sade, prigioniero alla Bastiglia, su un unico rotolo di carta, senza correzioni... un unico rotolo di carta arrotolata, cioè in un qualche modo entro lo svolgersi di una bobina, un *reel*, un rullo cinematografico, per l'appunto. La tassonomia sterminata di situazioni e di gesti combinati fra di loro, fino a raggiungere la perdita di senso, è una meccanica tipica delle descrizioni di De Sade, e in fondo è simile all'eccesso di sequenze che si assomigliano tutte quante: esse producono una combinatoria nominalistica, che conduce in fondo alla disgregazione del discorso, del cinema estremo.

FDC: Allora, pensando al cinema estremo e dando un'occhiata al testo di Curti e La Selva, mi ero soffermato sulla parte finale del libro, ovvero quella più vicina a noi temporalmente, e avevo pensato che la situazione attuale secondo me si è prodotta soprattutto a partire dalla fine degli anni Settanta, un po' per l'arrivo delle nuove tecnologie, un po' perché a Hollywood si è creata, col passare del tempo, una nuova estetica. Il mainstream tenta di flirtare con l'idea di *snuff*, nel senso che mai come alla fine degli anni '90 abbiamo tanti film del genere, da *The Brave*, con il protagonista che deve partecipare ad uno *snuff movie*, a *8 MM*, con Nicholas Cage che indaga sugli *snuff*, da *Tesis*, sulla scuola in cui si girano gli *snuff*, a *15 minuti di follia omicida a New York*, in cui l'assassino si riprende da solo... c'è un tentativo del cinema di cassetta di venire a patti con la coscienza di questa diverse forme spettacolari, di consumo immediato, che riguardano effetti estremi: violenza o sesso.

Dal mio punto di vista, questo causa una situazione in cui certi sottogeneri, horror o splatter, scompaiono, o arrivano ad una violenza sempre più mediata, come in *Blair Witch Project* o nei film di Shyamalan; al contrario, esistono poi film dove può essere recuperata l'esposizione della violenza come era una volta... e sono i film che si richiamano, come remake o come estetica, agli anni Settanta: *La casa dai mille corpi* e *The Texas Chainsaw Massacre* nuova edizione. Questo è un segnale di confusione in un periodo in cui, come diceva Davide, l'esplodere dei nuovi media propone violenza vissuta in maniera frammentaria, sia essa di derivazione pornografica o sadica: pensiamo ai cosiddetti "viz", che si trovano sui siti porno e sono simili ad anticipazioni del film completo, che vengono scaricate e fruite come fenomeno autonomo, e che poi girano sui programmi peer-to-peer. Ebbene, capita spesso che gli stessi utenti gestiscano nella medesima cartella questo tipo di file insieme a immagini di violenza, come decapitazioni e efferatezze di guerra. Questo provoca una condizione nella quale l'esposizione dello shock, mutato il contesto, viene meno.

Se qualche anno fa Susan Sontag, in *Sulla Fotografia*, diceva che un'immagine, anche di morte, ovvero un'immagine reale, viene inevitabilmente estetizzata con l'andare del tempo (e lei si riferiva all'immagine di Che Guevara morto in una posa che riproduceva le deposizioni del Cristo), adesso il fenomeno è immediato, nel senso che ci troviamo in una situazione in cui si tenta una guerriglia semiologia. Penso ad Al Zarqawi che sta tentando di shockare la parte avversa con immagini di violenza, mentre l'avversario fa la stessa cosa pubblicando

Audition

Audition

per esempio le immagini dei figli di Saddam trucidati. Questa operazione muore nel momento stesso in cui viene realizzata perché mentre, da editori di sé stessi, i terroristi mettono sul sito immagini di decapitazioni, questa stessa immagine viene scaricata, ricontestualizzata, presentata come estetica allo stesso modo degli incidenti stradali ed inserita nelle stesse librerie-playlist di immagini shockanti, magari insieme a filmati porno estremi.
Per tutti questi fattori, credo che il cinema contemporaneo stia un po' smarrendo le modalità attraverso le quali giungere ad una rappresentazione consapevole della violenza...

MB: Volevo fare qualche appunto alle cose dette in precedenza. Prima di tutto, va tenuto presente il riferimento di cui parlava Roy al primo cinema su cui riflettiamo, cioè quello degli anni Settanta, anche oggi. Qualcuno di voi diceva: ci sono ambiti più pregnanti rispetto al cinema, come Internet. A mio parere il cinema non è in una posizione di subalternità. Al contrario ancora oggi ingloba e continua ad inglobare le nuove forme. E penso ad esempio a *Demonlover* di Assayas che è esattamente un film sulla frammentazione di cui parlava Davide, sull'anonimato dei personaggi, sui video che fanno pensare alle origini del cinema, su una scena fissa con personaggi che entrano ed escono dall'inquadratura. D'altra parte, secondo me, riflettendo su Internet e su come il cinema contemporaneo abbia in un certo modo fagocitato queste nuove forme, è possibile superare questi discorsi. Non è stato ancora ricordato il discorso di Bazin sul rifiuto del cinema di rappresentare la morte e l'orgasmo: se si poteva parlare, ancora finora pochi anni fa, di un'estetica del reale nel cinema, oggi a vincere, in un certo senso, è l'occhio tagliato di Buñuel.
Penso anche al discorso che faceva Davide su Serge Daney e *Kapò*, sullo spettatore costretto a trovarsi dove non vorrebbe essere: l'equivalente contemporaneo è la macchina digitale di Von Trier che non indaga gli spazi umani e domestici in modo realista ma, al contrario, cerca di spingersi sempre verso l'estremo, verso questo senso di inadeguatezza dello spettatore, verso il sordido, e penso agli *Idioti* o alla stessa attuale trilogia sugli Stati Uniti.
Dunque l'immagine digitale, se può dare apparentemente un'illusione di realtà, è al contrario una specie di *escamotage* attraverso cui il cinema contemporaneo si libera dell'innocenza cine-fotografica. Ed è proprio quest'uso del digitale che libera il cinema dal suo pudore nella rappresentazione della morte, e gli permette di rappresentare la violenza come prima non gli era concesso, perché se è vero che alla fine degli anni '90 film come *Crash* hanno cercato di stabilire un contatto con forme estreme come lo *snuff*, oggi queste forme sono completamente metabolizzate, private del loro valore sovversivo.
Mi sembra che bisognerebbe affrontare con rinnovata attenzione il discorso sull'ontologia dell'immagine digitale, su come l'immagine digitale permetta di non distinguere più ciò che è reale da ciò che non lo è, e dunque di rappresentare qualsiasi cosa. Questa condizione permette al pubblico di accettare qualsiasi cosa, anche ciò che prima avremmo chiamato "inguardabile" e che ormai non è più tale...

RM: Tutti gli interventi mi hanno colpito, mi sembra che non siano in contraddizione ma anzi ci permettono di andare avanti su questi temi. Penso che Lars von Trier, ma non solo lui, prenda proprio la tendenza a far sì che l'immagine sia di uso comune, domestica, destinata a catturare anche il traumatico. Non mi interessa tanto "Real tv" quanto piuttosto l'idea che la piccola telecamera sia ormai sempre accesa e quindi sia in grado di riprendere l'incidente, lo smembramento, così come la caduta delle torri gemelle. È come se il mezzo si caricasse *di sé* proprio per la sua incuria, per la sua qualità bassa, e anche dei contenuti che aderiscono spesso a questo senso di oscurità, questo senso di cosa proibita che viene catturata proprio da quel mezzo che accompagna il corpo in maniera più semplice. Mi era sembrato quasi automatico che *Idioti* fosse girato così, perché se fosse stato girato in un altro modo, al di là delle regole "Dogma", non avrebbe ottenuto il risultato sperato.
Vale anche per *Dogma 6* di Harmony Korine, questa idea che l'estremo si accompagni bene al digitale perché il digitale girato in telecamerina sgranata è quello dei porno girati in casa, è quello delle decapitazioni, eccetera, eccetera.
Ed è verissimo quanto si diceva: i *peer-to-peer* mettono assieme la decapitazione con il sesso estremo e dimostrano che in un qualche modo c'è una ri-funzionalizzazione di queste immagini al di fuori delle caratteristiche politico-semiotiche che chi le produce tenta di costruire. Però non vale solo per il *peer-to-peer*, in realtà è una cosa sorprendente già nel *mainstream*.
Se voi guardate il sito Dagospia, che tanta notorietà ha avuto, vedete che si sta trasformando nel corso degli anni da informatore di gossip a sito estremo, nel senso che anche recentemente voi potevate scaricare Paris Hilton che faceva sesso con il suo fidanzato a fianco dei video delle decapitazioni.

MB: Fondamentale in questo discorso l'evoluzione del linguaggio televisivo, perché parliamo di un sito che non è altro che un ipertesto televisivo, fatto da un personaggio televisivo, che come dicevi tu mette *L'Isola dei Famosi* accanto alle decapitazioni di Al Quaeda. La televisione, se la vogliamo vedere come banco di prova di ciò che si può far vedere, di ciò che la gente può tollerare, o che le può essere imposto gradualmente, nel tempo ci dimostra che il cinema *mainstream* può avere in sé violenza estrema, sesso esplicito.
Pensiamo a quanto sono aumentati negli ultimi anni i momenti hardcore nel cinema di larga diffusione... Senza citare cinema più di nicchia, da festival: film come *Brown Bunny* di Vincent Gallo, *Pola X* (di Leos Carax), o basti citare Bertrand Bonello (regista di *Le Pornographe*).

RM: Volevo solo aggiungere due cose. Mi sembra interessante, ricollegandoci a quanto diceva Davide, il concetto di frammento come una delle forme espressive dell'estremo, perché a ben vedere la vera distinzione è non tanto tra il cinema di Miike e quello di Haneke, ma tra l'estremo che circola nelle forme brevi come frammenti (trailer porno, files, segmenti web, eccetera), e i testi veri e propri, ormai rifunzionalizzati.
Peppino Ortoleva dice che nei discorsi di "tramonto del cinema" si dimentica ancor oggi che il cinema è la dimensione nella quale, all'interno dei discorsi sociali, le persone trovano il testo intero. Ovvero, il cinema continua comunque a costituire il luogo in cui una persona ha l'impressione di trovarsi di fronte al testo compiuto. E quindi il testo concluso, compiuto, è socialmente incaricato di far circolare e chiudere il senso dell'estremo, ed è quello che fa Haneke... perché non è tanto la dimensione teoretica, di filosofia dello sguardo, a fare sì che lo spettatore lo consumi, quanto il ricondurlo al testo "definito".
In secondo luogo c'è il tema della tassonomia, che sottolineo anch'io, perché mi sembra che l'elemento tassonomico, l'elenco senza fine, sia da questo punto di vista perfetto per capire un carattere culturale contemporaneo dell'estremo. Penso in letteratura a Bret Easton Ellis che ha ideato una filosofia della tassonomia in *American Psycho*, ma in fondo anche Michel Houellebecq, che comunque, anche nel suo ultimo lavoro, *La possibilità di un'isola*, in verità usa le tassonomie... magari si tratta di pagine e pagine di pensieri ossessivi sulla propria disperazione, ma funzionano come estremo in maniera abbastanza curiosa e ricca.

MG: Riguardo al possibile legame tra estremo e digitale, c'è un articolo di Alberto Pezzotta che non riguarda il digitale, ma che diventa abbastanza centrale in un discorso del genere. Egli sostiene che c'è sempre stato, in quello che si dice cinema estremo, un po' di confusione tra ciò che viene mostrato e l'atto di mostrare... nel senso che per propria natura, *snuff* o non *snuff*, l'immagine cinematografica in sé non può essere estrema nel senso che è separata dal suo referente. Ad essere estremo diventa l'atto stesso di mostrarle. È una cosa significativa che, tra i molti fiumi d'inchiostro riguardanti il digitale, sia stato anche detto che il digitale diventa centrale per il suo carattere di atto rispetto a quello di semplice riproduzione di un profilo. Il concetto di atto che in qualche modo sostituisce la riproduzione può essere riagganciato al cinema estremo, considerato appunto come atto del mostrare qualcosa di estremo. Per cui direi che, se si vuole avvicinare l'ambito digitale al cinema estremo, lo si deve fare secondo un'accezione il più possibile distinta dall'estremità del profilmico che si fa vedere, considerando di più l'atto stesso del mostrarlo.

The Brave

FDC: Ma non è che io pensi che il cinema non abbia la possibilità di collocare l'estremo, ora che ne sono sorte nuove rappresentazioni. Mi sembra tuttavia che vi sia una difficoltà rispetto a come il cinema aveva risolto certe contraddizioni in passato. Anche a questo proposito sono un po' perplesso sull'uso del digitale nel cinema estremo, proprio perché, pragmaticamente, c'è stato un esaurimento dell'uso del digitale fra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila. Siamo arrivati a un punto in cui il concetto di immagine digitale come il mostrare una sfera intima, o entrare nella vita delle persone, arriva al punto di essere ospitato all'inizio di un film come *Ti presento i miei*, il che secondo me testimonia che si tratta di un'estetica sfruttata. Uno spettatore adesso difficilmente digerisce un film in digitale, mentre *Festen* all'epoca fu perfino un successo commerciale, fu il dogma numero uno. Ora il digitale viene sostituito dal digitale ad alta definizione. Il che crea una cosa ibrida, che non può più avere quella valenza che aveva il digitale di prima. Ritorniamo a Lars von Trier e al passaggio tra *The Kingdom*, *Le onde del destino* e i *dogma*, dal super8 al 16mm, dall'home-movie familiare al digitale. Secondo me, questa dimensione si va perdendo, si è esaurita prima di poterne esaurire le potenzialità. E' stato detto che le nuove potenzialità del digitale rendono digeribili a chiunque elementi di violenza, tanto che anche il cinema mainstream ne cerca un assorbimento: non sono del tutto d'accordo. Penso che l'uso di tecnologia ad alta definizione tenda ad uniformare il cinema girato normalmente e quello che contiene effetti digitali: piuttosto che andare verso la rappresentazione dell'estremo mi sembra che vada verso un tono sempre più asettico, dal punto di vista dell'estetica, tanto più che quelle immagini che dicevamo vengono riassorbite anche nei film mainstream, vengono riassorbite in una sintassi di montaggio o in una rappresentazione che tende ad annullarle, per cui abbiamo solo l'elemento semantico. Quindi più che inglobare l'estremo, questo tipo di immagine lo annulla, rendendolo equivalente a tutto il resto; così si perde il concetto di estremo. Cito *Totò che visse due volte* e *Crash* di Cronenberg perché sono le ultime cose che ricordo ad avere avuto al cinema una tale risonanza mediatica e un tale potere di shock.

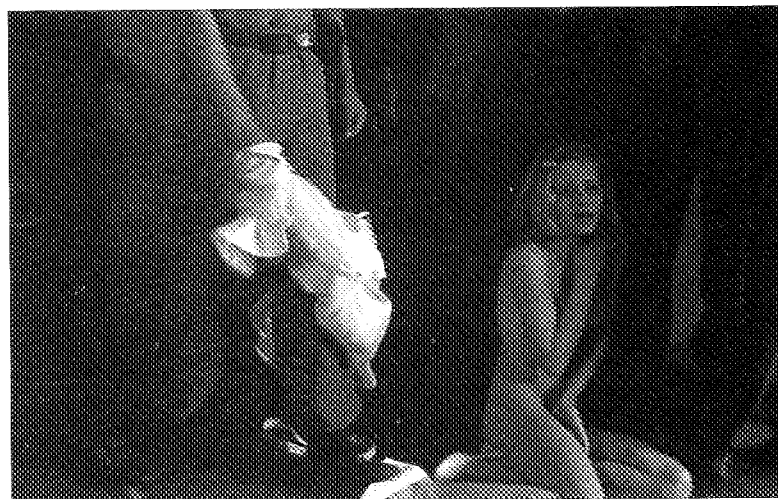
DG: Sì, sono emerse delle cose molto interessanti, ossia la necessità della teoria di confrontarsi con la violenza passando per la forca caudina del digitale, un po' come Bazin riprendeva il tema della morte violenta del torero, caro ai surrealisti, e si confrontava con quello per elaborare una delle sue più famose teorie ontologiche del cinema. E in tal senso io farei riferimento a un autore abbastanza importante, anche se non so quanto amato da chi si occupa di cinema, che è Lev Manovich. Questo autore ultimamente sta analizzando la funzione e la struttura dell'immagine digitale arrivando a dire che in realtà questa esaltazione delle qualità grafiche dell'immagine dovuta al digitale conduce a un'umiliazione degli aspetti indicali del cinema, ossia di quella caratteristica del cinema di essere un' impronta, di essere un tentativo di trasformare l'impronta in arte.
Invece col digitale avviene che, una volta digitalizzata la realtà filmica, essa si libera dal legame indicale, e diventa ripresa diretta degradata ad una qualsiasi risoluzione grafica. Sontag in *Davanti al dolore altrui* osserva che bene o male non ci possiamo scandalizzare per l'immagine di un cadavere, o di una morte violenta, perché ciò è avvenuto. Chiaramente con l'immagine digitale questo non avviene più, perché potrebbe essere avvenuto o potrebbe anche non essere, anzi, sicuramente non è avvenuto. Sono solo pixel, è stato filmato qualcosa davanti a un *blue screen* e poi è stato tutto ricostruito, perché chiaramente il processore di un computer non fa differenza tra il grano di un'emulsione fotografica e il pixel di un dato digitale. Quindi, quando si affronta il digitale, va ripensata l'ontologia dell'immagine cinematografica. E quello che dice di interessante Lev Manovich è che la ripresa dal vivo diventa semplicemente materiale grezzo, da raffinare e sottoporre a *morphing*, composizione e postproduzione. Con questo si ritorna ancora al cinema delle origini, a quando il cinema era dipinto a mano, trattato artigianalmente: la provocazione di Manovich è che in qualche modo si ritorna alle origini e alla pittoricità del cinema.
E anche l'estremo nel digitale a me sinceramente sembra qualcosa di più astratto rispetto a quello che c'era prima, in funzione della mancanza di una compartecipazione umana a quello che sta accadendo: cioè se tu dubiti anche solo per un attimo che quello che vedi sia avvenuto, hai una partecipazione umana; ma se l'immagine è digitale, sei totalmente deresponsabilizzato rispetto a questo problema.

RM: Tutti questi discorsi ci avvicinano all'oggetto, anche se rimane ancora qualcosa di un po' più oscuro riguardo all'uso dell'elemento della mediazione sociale di queste immagini. D'accordo, in alcuni casi c'è comunque una microcomunità che consuma immagini estreme, poi ci sono delle macrocomunità che ne consumano altre perché autorizzate, o ricontestualizzate grazie al testo film o alla letteratura ufficiale e così via. Però mi chiedo: se noi dovessimo parlare e identificare il cinema estremo vero e proprio, non dovremmo pensare a quello che alcuni critici definiscono il cult-movie di una volta (non il paradosso retorico in cui è finito oggi il cult-movie "di massa"), cioè quel film che non ha bisogno di mediazioni sociali? L'estremo forse è il luogo in cui non ci sono discorsi sociali che lo ricontestualizzano, dove la critica scompare completamente, proprio perché non ce n'è bisogno, insomma un rapporto di vero *peer-to-peer* tra noi spettatori e l'immagine estrema senza alcuna contestualizzazione. Mi chiedo però se nel 2006 una cosa del genere abbia senso, se è vera, se esiste ancora, o se invece, anche a livello di microcomunità, grazie alle nuove tecnologie, la mediazione sociale ci sia sempre e comunque. Questa è la mia riflessione, non vorrei che fossimo sempre e comunque immanentisti nel considerare l'oggetto dell'estremo per come si muove o viene ricontestualizzato e ci dimenticassimo che forse è una cosa che esiste solo in virtù delle mediazioni sociali.

FDC: Personalmente sono convinto dell'inevitabilità della mediazione sociale anche a diversi gradi: prima avevamo parlato dei video delle decapitazioni; ebbene in quel caso all'inizio viene prodotto il video e viene mandato o direttamente in internet o ad una televisione, che a volte li ha trasmessi a volte no. Dopo di che magari vengono raccolti, come ha fatto *Il Foglio*, e divisi in una sorta di *découpage* per lo spettatore che non vuole vederlo in diretta, come se fosse il passaggio dal film al fotoromanzo, come si faceva negli anni Cinquanta. Dopo di che viene scaricato, magari in internet, e i forum annunciano: "guarda cosa ti faccio vedere, questo è tremendo, consiglio a tutti di scaricare".

RM: Questo mi sembra un punto essenziale. In pratica il cinema ha assolto per lungo periodo, e qui parlo anche delle origini di cui si parlava prima, al ruolo di unico mezzo di riproduzione del reale in grado di riprodurre l'estremo (penso anche ai porno delle origini, quindi l'estremo anche nel senso di intimo); poi esso è stato affiancato ed evidentemente superato, almeno a livello di accesso, dall'orizzontalità dei new media, e a questo punto ha paradossalmente assunto una veste differente: il cinema è l'ultimo dei mezzi di comunicazione audiovisivi che si può dire all'avanguardia dell'estremo, ma è il primo a farlo rifunzionare come discorso, a ricontestualizzarlo e a sfruttarne ancora le doti rituali, a dargli quel tipo di visibilità e quel tipo di discorsività che altrimenti si disperderebbe nel peer-to-peer; non so se questo tipo di viaggio paradossale dell'estremo nel cinema possa essere credibile.

FDC: Sono pienamente d'accordo, però mi sembra che questa funzione che comunque ha assolto anche in passato, anche negli anni Settanta (anche *Salò* è in fondo un modo di rivivere in maniera discorsiva una violenza di un certo tipo dandole un senso), adesso fatichi un po' a trovare la strada di un'elaborazione teorica più profonda e che non si riesca a creare un tessuto collettivo per cui la rappresentazione di un certo tipo di violenza possa essere mediata a grandi livelli. Mi sembra che comunque, anche nel cinema, si riproduca quell'atomizzazione in microcomunità, per cui si guardano i film di Miike al Far East Festival o in dvd o scambiato su internet però non si riesce più a condividere la diffusione globale che permetteva a un quotidiano di aprire la prima pagina parlando di *La dolce vita* o di *Salò*.

MB: Mah, io non sono d'accordo perché a mio parere il discorso di *Salò* è assolutamente ininterrotto e aperto, perché se abbiamo Miike Takashi, che fa un film co-

Salò o le 120 giornate di Sodoma

me *Visitor Q* (praticamente un remake di *Teorema* di Pasolini), o Luttazzi in TV che mangia la merda, vuol dire che *Salò* continua a valere come diffusione mediatica. Il discorso non è morto nello scambio del film di Miike tra amici.

FDC: Non metto in dubbio che *Salò* sia un film che avrà conseguenze fino al 2220, dico solo che nella produzione attuale manca un po' la ricostituzione in discorso di elementi vissuti in maniera immediata. Lo sono solo in altri luoghi, sia come qualità della produzione che come capacità di diffondersi.

MG: Sì, questo probabilmente ha cause che più che in un ambito specificamente cinematografico vanno cercate in una scala più ampia possibile, a livello sociale... quello che arriva a una diffusione di massa adesso è diverso e ci arriva in modo diverso (banalmente) rispetto a trent'anni fa... sì, probabilmente il fatto è semplicemente che c'è stato un cambio di coordinate così difficile da seguire in diretta che un esempio come quello di Miike non si sa quanto sia di nicchia, visto che pure ne parliamo e ha pur sempre una risonanza mondiale.

MB: Ma se rifletti su come Miike poi si infiltri in un cinema di diffusione molto più larga, e ovviamente si cita Tarantino, il discorso vale anche sull'altro fronte, quello del blockbuster. Se pensiamo per esempio all'ultimo episodio di *Guerre Stellari*, vediamo che Lucas si può permettere di bruciare vivo uno dei suoi protagonisti, cosa che trent'anni fa non avrebbe neanche immaginato di fare, oppure potremmo anche parlare del fatto che il regista del *Signore degli Anelli* sia uno che viene dallo splatter e dall'horror, nel senso che il discorso è stato completamente metabolizzato. Secondo me, quindi, la mediazione sociale è ormai qualcosa di automatico, che si autoalimenta.

MG: Quello che intendevo è che la possibilità di creare uno spazio di distanza critica da parte del cinema nei confronti dell'estremo permane anche nonostante la metabolizzazione inevitabile che dicevi tu adesso, la metabolizzazione dello stretto ambito delle possibilità di produzione; è inevitabile che il cerchio del dicibile a un certo punto si restringa ma, al di là di questo, la possibilità di distanza critica c'è ancora, almeno in teoria.

DG: E il discorso su *Salò*, in conclusione della nostra tavola, è emblematico, perché dimostra come ancora oggi il cinema possa fare comunità, nel senso che una delle possibili divisioni tra i *cinéphiles* è: aver visto o non aver visto *Salò*. O, per meglio dire: aver sopportato oppure no la visione di *Salò*...

Testi citati

Pier Maria Bocchi, Andrea Bruni (a cura di), *Il fantasma della libertà. Il cinema estremo di Takashi Miike, Nocturno Dossier*, n. 38, settembre 2005.
Roberto Curti, Tommaso La Selva, *Sex & Violence. Percorsi nel cinema estremo*, Torino, Lindau, 2003.
Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Milano, Il Castoro, 1999.
Bret Easton Ellis, *American Psycho*, Torino, Einaudi, 2005.
Michel Houellebecq, *La possibilità di un'isola*, Milano, Bompiani, 2005.
Alberto Pezzotta (a cura di), speciale *L'inguardabile*, *Segnocinema*, n. 86, luglio-agosto 1997, pp. 13-32.
Jesús Gonzáles Requena, "Nell'asse del reale: carnevale, fotografia, cinematografo", *Cinema & Cinema*, n. 63, 1992.
Susan Sontag, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Torino, Einaudi, 2004.

Film citati

The Blair Witch Project (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999).
Il coraggioso (*The Brave*, Johnny Depp, 1997).
The Brown Bunny (Vincent Gallo, 2003).
Canicola (*Hundstage*, Ulrich Seidl, 2001).
La casa dai mille corpi (*House of 1000 Corpses*, Rob Zombie, 2004).
Crash (David Cronenberg, 1998)
Demonlover (Olivier Assayas, 2002).
Dogma 6 (*Julien Donkey-Boy*, Harmony Korine, 1999).
La dolce vita (Federico Fellini, 1959)
Festen (Thomas Vinterberg, 1998).
Funny Games (Michael Haneke, 1997).
Idioti (*Idioterne*, Lars von Trier, 1998).
Ichi the Killer (*Koroshiya 1*, Miike Takashi, 2001).
Izo (*Izô: Kaosu mataha fujôri no kijin*, Miike Takashi, 2004).
Kapò (Gillo Pontecorvo, 1960).
The Kingdom (Lars von Trier, 1994).
Le onde del destino (*Breaking the Waves*, Lars von Trier, 1996).
8 MM (Joel Schumacher, 1999).
Pola X (Leos Carax, 1999).
Le Pornographe (Bertrand Bonello, 2001)
15 minuti di follia omicida a New York (*15 minutes*, John Herzfeld, 2000).
Salò o le 120 giornate di Sodoma (Pier Paolo Pasolini, 1975).
Teorema (Pier Paolo Pasolini, 1968).
Tesis (Alejandro Amenábar 1996).
Non aprite quella porta (*The Texas Chainsaw Massacre*, Marcus Nispel, 2003).
Ti presento i miei (*Meet the Parents*, Jay Roach, 2000).
Totò che visse due volte (Ciprì e Maresco, 1996).
Visitor Q (*Bizita Q*, Miike Takashi, 2001).

L'intelligenza della carne

A History of Violence (David Cronenberg, 2005)

A History of Violence è un dramma familiare: storia di un uomo qualunque e del suo rapporto con la moglie e i figli, della tipica crisi di mezza età, quella di una coppia, che ad un certo punto della propria vita matrimoniale non si riconosce più.
A History of Violence è un *western*, in cui i cattivi arrivano nel *saloon* a minacciare la tranquilla vita di un uomo e della sua fattoria: nella mite cittadina c'è uno sceriffo, ma l'eroe dovrà difendere da solo, col suo fucile, la propria famiglia.
A History of Violence è un *noir*, in cui un vecchio *gangster* orbo riporta a galla l'oscuro passato del misterioso protagonista, costringendolo a tornare nei bassi fondi della grande città, per affrontare la vendetta del boss.
A History of Violence è anche un fumetto: la storia di un ragazzo di nome Joey Muni, che per vendicare un amico, e per curare la nonna cardiopatica, deruba la mafia di New York e fugge, costretto a cambiare identità.
Scrivere della pellicola di Cronenberg, e della *graphic novel* di Wagner e Locke da cui è tratta, impone una prima scelta di onestà critica. È infatti opportuno chiarire quanto l'autore non ha perso occasione di ribadire ad ogni intervista: il rifiuto di qualsiasi legame fra film e fumetto.
Il regista ha più volte affermato di non aver mai letto il testo, e di aver saputo, solo in una fase avanzata del progetto, quale fosse l'origine del soggetto di Josh Olson.
Ciò non toglie che, evidenziando le profonde divergenze dei due testi, i differenti linguaggi e generi a cui fanno riferimento, sia possibile comprendere meglio il film di Cronenberg, la cui complessità, siamo certi, verrà rielaborata ancora nei prossimi anni.
Il paradosso dal quale partire per capire meglio il film risiede dunque nel carattere smaccatamente cinematografico del fumetto di Wagner e Locke.
Il disegno non può non far pensare ad uno *storyboard*: la stilizzazione, le linee convulse che creano una *texture* approssimata e frenetica, le ombre e i volti squadrati, l'assenza di sfumature, fanno da contrappunto a rapporti spaziali molto definiti e a vignette come articolazioni di piani filmici (pensiamo per esempio alle frequenti immagini dall'alto, e alle vere e proprie panoramiche d'inizio capitolo).
Il linguaggio dei personaggi, i nomi, le ambientazioni, appartengono ad un immaginario chiaramente cinematografico, quello del *gangster-movie*, che in alcuni momenti può far pensare a Scorsese o a Ferrara, ma più in generale ad un mondo ormai assorbito da quello finzionale. L'universo della mafia italo-newyorkese, forse troppo rimasticato, o comunque considerato usurato da Cronenberg, che eliminerà qualsiasi nome italo-americano, a partire da quello del protagonista, e sposterà l'azione fra l'Indiana e Philadelphia.
Di cinematografico, però, il fumetto ha soprattutto caratteristiche strutturali: John Wagner, già autore di *Judge Dredd*, è noto per il suo approccio da sceneggiatore alla narrazione grafica. Tutta la *graphic novel* poggia sul *flashback* centrale, che ci spiega il passato di Tom/Joey, come e perché inizia la "storia di violenza" del ragazzo: una sorta di parabola morale sul sacrificio, su errori di gioventù commessi in buona fede, e su come essi possano continuare a perseguitarci.
Cronenberg rende subito chiaro l'azzeramento dei rapporti fra i due testi, che si traduce innanzitutto sul piano visivo: nel rifiuto dell'equazione grafica, tipica del film/fumetto, che semplifica la struttura a vignette attraverso il montaggio, nella maggior parte dei casi spericolato, o spesso articolato nella sintassi di campi e controcampi. Il film inizia, al contrario, con un congelato e lentissimo piano-sequenza. Il montaggio, dunque, non sarà mai elemento centrale in *A History of Violence*. Nessuna prevedibile esplosione di montaggio convulso nei momenti di violenza: in essi, come in tutto il film, vi è invece un'implosione, o piuttosto un montaggio interno all'inquadratura (fin dall'inizio le situazioni si evolvono allo svelarsi, spesso con un carrello, di un particolare fuori campo o nascosto da un ostacolo). La partita si gioca nelle angolazioni e nei rapporti spaziali, in questo sì, esattamente come nel *western* (riferimento evidenziato anche dalla continua presenza di cavalli: nello steccato degli Stall – nome che può anche essere tradotto come *stalla* – nel bar di Philadelphia, nei quadri del fratello Richie).
Basti pensare alla sequenza del duello con Fogarty nel cortile, girato dal punto di vista della moglie che osserva dalla finestra, come in un *western* di Fuller, alla posizione dei cinque personaggi e a come la figura del figlio sia rivelata dal corpo stramazzante del killer. La stessa immagine della locandina è un gioco focale e d'inclinazione della macchina da presa.
A livello iconografico è però molto più significativo il rapporto con il *noir*: i due *killer* nel bar, il gangster con un occhio solo, il passato che bussa alla porta, tutti elementi riconducibili a questo immaginario. Soprattutto la figura di Viggo Mortensen non può che far pensare allo "svedese" di *The Killers* di Hemingway-Siodmak-Tarkovskij (più di tutti all'imponente Ole "Swede" Andersen/Burt Lancaster della versione di Siodmak).
La differenza con *The Killers* sta nell'assenza di un *flashback* esplicativo (presente invece in *Spider*, film parallelo a *History of Violence*, fondamentale del Cronenberg *post-Crash*).
Si tratta della prima delle aspettative deluse: mentre nel fumetto il *flashback* è l'occasione per arricchire di spessore tragico la figura del protagonista, qui l'autore si libera di qualsiasi zavorra moralista, e gli unici accenni al passato di Joey vengono da Fogarty o dal fratello Richie, i quali ne parlano solo *en passant* come di un pervertito, uno psicopatico, un sadico violento.
Elencare ognuna delle differenze strutturali richiederebbe fin troppo spazio, sono infatti molteplici le cesure e le omissioni operate dallo sceneggiatore Josh Olson in fase di adattamento: più interessante ci sembra evidenziare i perché di tali scelte.
Innanzitutto ci si deve chiedere perché il protagonista, che nel film si materializza nel corpo sofferente, mutilato, brutalmente mascolino di Viggo Mortensen, nel fumetto ci appaia come un uomo medio, occhialuto, un perfetto Clark Kent dall'eroismo latente.
A questo rispondiamo subito: nel fumetto non sussiste un vero dualismo, c'è soltanto un errore di gioventù, nascosto, rimosso, e alla fine tornato a galla: tutto viene svelato dal flashback centrale, metabolizzato, accettato subito, da personaggi e lettori.
Nel film, vi sono invece due identità distinte, in conflitto, ma *inseparabili*, che si riveleranno solo parzialmente, emergendo nei momenti carnali: di violenza, ma come vedremo, soprattutto in quelli di sesso. *A History of Violence* è un viaggio, quasi psicanalitico, nella sfera intima, e soprattutto nei rapporti familiari.
Nel fumetto, il figlio di Tom è un personaggio insignificante, un *teen-ager* ben integrato, che parla *slang* e porta il berretto da baseball al contrario. Perché per Cronenberg è invece un groviglio di complessi, pulsioni represse, un effeminato picchiato e umiliato dai bulli della scuola? Perché sarà proprio il figlio, e non la moglie, come nel fumetto, a salvare il protagonista, uccidendo Fogarty?
Nel fumetto, Edie è la brava mogliettina che aiuta Tom a gestire il suo *diner*. Perché nel film sarà un intraprendente avvocato, una donna dal volto ossuto e dal corpo cronenberghianamente scarnificato?
Perché Richie sullo schermo sarà il fratello di Joey, e non un semplice amico d'infanzia?
Quesiti che ci portano al nodo centrale di *A History of Violence*. Proviamo ad eliminare la storia di *gangsters*, di cui in nes-

sun momento viene specificata l'entità, e cerchiamo di capire quello che Cronenberg vuole davvero mostrare: un uomo e la sua crisi familiare. All'improvviso la moglie non lo riconosce più, lui la prende a schiaffi, è costretto a dormire sul divano. Picchia anche il figlio, e ne perde stima e fiducia.
Va a trovare il fratello, il quale gli chiede se è davvero felice con la vita matrimoniale, e gli consiglia quella da scapolo. Dopo questa fuga nel passato, come accadrebbe probabilmente nella realtà, Tom torna a casa e viene riammesso al desco familiare, la lite è finita, la famiglia ricomposta. *History of Violence* è evidentemente un film di personaggi, la cui polarità impazzirà nel momento di metamorfosi di Tom/Joey. Il fulcro del film è proprio la casa, la famiglia. Cronenberg ci porta astutamente fra scatole di cereali, centri commerciali, in un repertorio (tele)visivo rassicurante, proprio di un'America provinciale e lavoratrice. La violenza che tutti aspettano non viene però fuori nelle sparatorie, che si risolveranno piuttosto sbrigativamente, bensì nel rapporto fra Tom e Edie Stall: è una violenza intima, profondamente fisica. È il sesso a muovere le leve del film, e il personaggio del figlio, frustrato dalla propria inadeguatezza, caricatura di "anti-maschio dominante", ne è la più chiara rappresentazione figurativa.
I fan di Cronenberg, delusi dall'assenza delle manipolazioni carnali tipiche del regista, non si saranno forse soffermati sulle scene erotiche del film: la figura composta dai due amanti nella prima di queste, comunemente detta *69*, ricorda le forme insettoidi degli strumenti de *Gli Inseparabili* (facile relazionare questi due film, anche se l'opera a nostro parere più vicina a *A History of Violence* è l'ultima di chiara ambientazione americana: *The Dead Zone*). Sarà solo dopo la riscoperta delle proprie tendenze omicide che Tom completerà l'atto sessuale con la moglie, nella violentissima sequenza sulle scale (pare che la successiva inquadratura, quella del livido sulla schiena della donna, sia il risultato di un trucco: l'attrice aveva infatti riportato molti più ematomi durante le riprese della scena). La coscienza del corpo cronenberghiana è vivissima anche nel modo in cui sono filmate le sparatorie: molto ravvicinate, quasi pornografiche. A dispetto di quanti accusano l'autore di essersi perso, a partire da *Spider*, o addirittura da *Crash*, si può dire che il canadese abbia ancora le idee chiarissime su che cosa è cinema. In *A History of Violence*, l'idea monomaniacale del regista, ancora oggi ripetuta in ogni intervista, per cui attraverso la riflessione sulla tecnologia sia possibile capire meglio l'uomo, il funzionamento della sua mente e la sua creatività, è solo latente. Il momento di svolta del film corrisponde però con la riparazione del *pick-up* di Tom, fino ad allora dipendente dalla poco virile *station wagon* della moglie, se non costretto a zoppicare dolorosamente. Allo stesso modo, l'antagonista, che nel fumetto ha un tipico nome da mafioso (John Torrino), nel film omaggia la leggenda delle corse motociclistiche: Carl "the king" Fogarty. Quest'estate, a Venezia, il regista ha presentato *Red Cars*: libro grafico sulla Ferrari del 1961, nato da un progetto mancato sul fascino erotico delle macchine da corsa. Non ci sembra azzardato parlare dell'opera di Cronenberg come di una rarissima espressione, nel cinema contemporaneo, di una precisa idea di *fotogenia*, legata, ancora una volta, all'*Intelligenza della Macchina*.

Maurizio Buquicchio

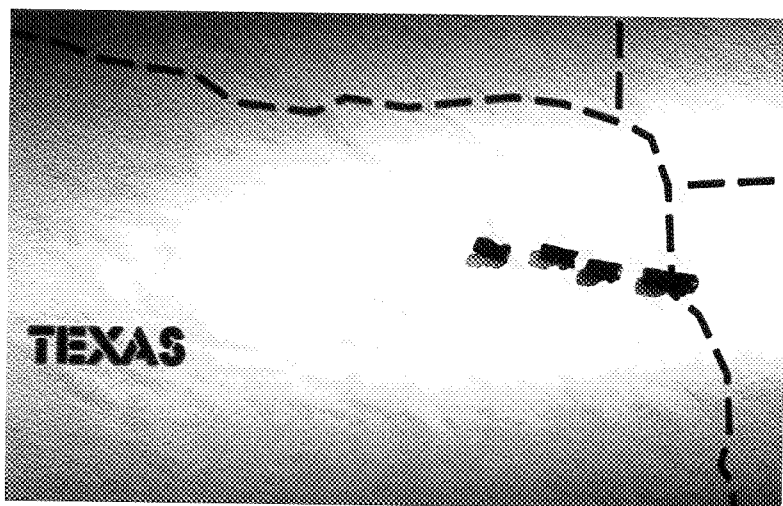
A History of Violence

Aria nuova a Manderlay

Manderlay (Lars von Trier, 2005)

"Era il 1933 e Grace era diretta a sud con suo padre ed il loro piccolo esercito di gangster. Dopo aver lasciato Dogville erano tornati a Denver solo per scoprire che, mentre il gatto non c'era, i topi avevano parecchio ballato [...]. Il risultato fu una ritirata piuttosto spiacevole che li portò, in quella primavera, nello stato dell'Alabama, in cerca di nuovi territori di conquista". Così la voce narrante che già aveva punteggiato *Dogville* (2003), primo episodio della trilogia americana di von Trier, ci conduce fino alle porte di Manderlay, una piantagione isolata che, con immensa costernazione di Grace, ha conservato inalterato, per settant'anni, il regime schiavistico, resistendo intatta ed ignara (*volontariamente* ignara) agli sconvolgimenti provocati dal progresso, dall'emancipazione, dall'affermazione della libertà.
Mentre la voce narrante ci introduce nei nuovi eventi della vita di Grace, sullo schermo si disegna una grande carta geografica stilizzata: sullo sfondo completamente bianco, una serie di linee nere tratteggiate si intersecano e identificano gli stati dell'unione; quattro minuscoli puntini neri li percorrono in fila indiana, fino a che un progressivo avvicinamento della macchina da presa permette di riconoscervi le sagome delle vetture dei gangster.
Già nell'incipit di *Manderlay*, dunque, una programmatica adesione ai principi di messa in scena già sperimentati in *Dogville*: un'austera astrazione, un radicale minimalismo, una rarefazione pressoché assoluta. È una sorta di sineddoche che presiede alla costruzione dello spazio filmico: mostrare la parte per il tutto, far vedere il profilo che suggerisca la forma, il dettaglio che richiami l'intero. Sineddoche che funziona non soltanto sul piano visivo, ma anche su quello sonoro, perché anche ai rumori è affidato il compito di evocare una fonte che rimane invisibile.
Niente di diverso, dunque, da quanto accade in *Dogville*: non ci sono realmente le cose, ma piuttosto segni che *stanno per* le cose; bianca la superficie su cui sorge Manderlay, nero e uniforme lo sfondo, pochi oggetti ad evocare la presenza di abitazioni, edifici, magazzini, un'illuminazione marcata e teatrale che sembra scolpire lo spazio e riorganizzarlo di volta in volta, attraverso l'alternanza di zone di luce e d'ombra, a seconda delle esigenze drammatiche.
La stessa analogia tra *Dogville* e *Manderlay* la si può riscontrare anche sul piano del filmico. La mobilità incerta e nervosa della macchina da presa contrasta con l'impostazione rigidamente teatrale del décor, insinuando nello spettatore un profondo senso di disagio che deriva, essenzialmente, dall'apparentemente inconciliabile compresenza di due modalità di rappresentazione ben distinte, quella teatrale e quella della macchina a mano: attraverso scenari austeri e geometrici la macchina da presa si muove con grande libertà, a volte con approssimazione, reinquadra dove necessario, non nasconde il tremore di certi piani fissi.
Se dunque sia sul piano della messa in scena che su quello della messa in quadro l'aderenza a *Dogville* è pressoché totale, dove sono le qualità peculiari di *Manderlay*?
La ripetizione di scelte formali già adottate ha l'evidente effetto di spostare l'attenzione dal *come* al *che cosa*. E, rispetto al *che cosa*, tanto *Dogville* metteva in scena un'allegoria sottile e non immediatamente decifrabile, un congegno raffinato e nascosto che rivelava i suoi meccanismi subdoli quando ormai era troppo tardi per arrestarne il movimento, tanto *Manderlay* esibisce un discorso manifesto, fin troppo evidente, di una didascalicità quasi sfrontata, disarmante.
La qual cosa potrebbe anche apparire un limite (soprattutto se paragonata alla spietata sottigliezza di *Dogville*), se non fosse che il discorso esibito da *Manderlay* è tutt'altro che un discorso conciliante, fatto di certezze, verità assolute o posizioni univoche e assodate: al contrario, quello esibito da *Manderlay* è un relativismo assoluto, provocatoriamente ostentato, che preclude la possibilità di qualunque facile presa di posizione.
Arrivata a Manderlay, Grace scopre, con orrore, che nella piantagione la schiavitù non è mai cessata. A nulla valgono le pacate proteste del padre, che insiste sul fatto che si tratta di una "questione locale", e non di una loro responsabilità: Grace decide di restare perché "Manderlay è un dovere morale... Vi abbiamo creati noi". O ancora: "Noi siamo in debito con loro... Noi li abbiamo portati qui". Non viene in alcun modo celato il chiaro rimando alle contemporanee responsabilità mondiali assunte dagli Stati Uniti, a quel "dovere morale" di esportare libertà e democrazia di cui si sono fatti carico. Il problema dell'insegnamento della democrazia e della libertà è in effetti cruciale nel film. Grace si sente moralmente obbligata a restare perché "come può sopravvivere chi è sempre stato in gabbia?". Gli schiavi di Manderlay si sentono totalmente incapaci di gestire una libertà che, a conti fatti, non avevano deciso di rivendicare: "Non siamo ancora pronti", afferma lo schiavo più anziano, "... quando le persone libere vanno a cena?".
Chiaramente, l'insegnamento della democrazia ha bisogno di un sostegno:

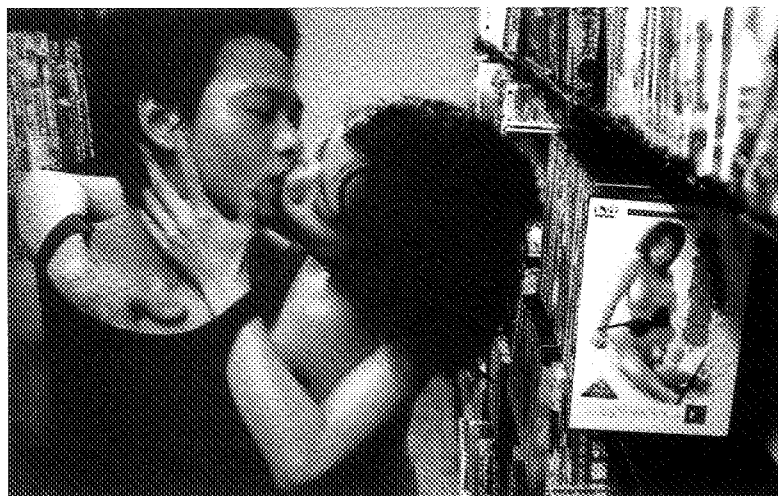
"Agiremo come consiglieri", precisa Grace, attorniata da un gruppo di gangster che il padre le ha concesso, "le armi sono solo una precauzione. Rimarremo qui, ma solo fino al prossimo raccolto...".
La strategia è dunque limpida: fermarsi, con la sicurezza di un piccolo esercito precauzionale, abbastanza a lungo da considerare portata a termine la missione di democratizzazione, ma non troppo a lungo da rischiare di abusare dell'autorità assunta.
Ma le cose non vanno esattamente come Grace aveva previsto: la democrazia non è un prodotto facile da esportare, non è un valore astratto, non prescinde dal contesto in cui deve essere messa in pratica, ha bisogno di un processo lungo e condiviso di sviluppo e di definizione, e non di un fallimentare atto di imposizione. Grace, suo malgrado, non riesce a svincolarsi dal punto di vista del dominatore: come quando, nel nobile tentativo di promuovere il talento artistico di Jim, si rivolge erroneamente a suo fratello Jack, perché non è in grado di distinguerli l'uno dall'altro. O, ancora, Grace impara a spese sue e degli abitanti della piantagione come qualunque intervento richieda una conoscenza profonda del territorio: come quando, credendo "il giardino della vecchia signora" un capriccio della ex proprietaria, ne fa abbattere gli alberi, per poi scoprire (quando ormai il raccolto è in gran parte rovinato) che serviva in realtà da muro difensivo contro le tempeste di sabbia.
In effetti, tutto a Manderlay è questione di punto di vista: perfino la spietata "legge di mum", che aveva consentito e gestito il protrarsi della schiavitù, non si rivela poi così spietata. È solo una questione di prospettiva, viene nuovamente suggerito: lo schierarsi a mezzogiorno degli schiavi nel piazzale era semplicemente un modo per sfruttare l'unica zona d'ombra della piantagione a quell'ora, l'abolizione del denaro era una semplice precauzione contro il gioco d'azzardo, e così via. Grace scopre, sbigottita, che proprio uno schiavo aveva scritto la legge di mum, e che quella di restare a Manderlay era stata una scelta collettiva ("il minore dei due mali"...), e non l'esercizio di un sopruso e di una violenza. Una scelta condannabile, certo, ma pur sempre una scelta.
Grace reagisce con rabbia alla consapevolezza che, forse, la sua democrazia non era così desiderata a Manderlay; che il "bene comune" poteva non essere necessariamente la sua concezione di "bene", e che la sua concezione di "male" poteva non essere necessariamente un male, a Manderlay. E così Grace, di fronte al ripristino della schiavitù per volontà degli stessi ex schiavi, comincia ad inveire contro coloro che ritiene traditori della loro stessa razza: "Mi fate schifo!", conclude. Ma quando uno schiavo le fa notare che la sua rabbia non è motivata, perché lei stessa fa parte di coloro che li hanno "creati", Grace viene letteralmente sopraffatta dall'ira: lo stesso senso di responsabilità che all'inizio del film imponeva Manderlay come "dovere morale", ora muta in un senso di colpa che non trova altro sfogo se non in una violenza cieca e nella fuga, nella frustrante rinuncia alla propria missione.
Si dà il caso che la scena conclusiva (Grace che frusta rabbiosamente chi le ricorda le sue responsabilità) replichi quella stessa scena contro la quale Grace, in apertura, si era indignata; e si dà il caso che ad entrambe le scene assista il padre di Grace.
Il che permette di aggiungere una nota di sarcasmo a questa stagnante circolarità. A metà della sua opera a Manderlay, Grace affida ad un gangster un messaggio per il padre: "Digli che tira aria nuova, a Manderlay". Quando è ormai in fuga, Grace trova un biglietto del padre, che tra le altre cose dice: "Spero di ritrovarti, così mi spiegherai cosa intendevi con 'tira una nuova aria a Manderlay'...".

Valentina Re

Manderlay

La nuvola capricciosa e la teoria della separazione

Il gusto dell'anguria (*Tian bian yi duo yun*, Tsai Ming-liang, 2005)

Tsai Ming-liang, tra i pochi autori orientali che riescono a superare (non sempre, peraltro) lo scoglio della distribuzione europea e italiana, è artefice di un cinema notoriamente rigoroso e modernista, che fa ancora del piano-sequenza e del dispositivo uno dei motivi di composizione poetica. Questa è peraltro una riflessione piuttosto superficiale, poiché vale per molti altri cineasti di questo periodo, che si confrontano con le trasformazioni formali del cinema occidentale attraverso il recupero della lezione "vaguista" e del rispetto del piano. Gli stessi protagonisti della cinematografia taiwanese operano similmente, da Hou Hsiao-hsien a Edward Yang. Quello che invece sembra sfuggire di Tsai è la spasmodica attenzione per il dato umano e corporeo, che sembra fare tutt'uno con il rispetto baziniano del tempo e dello spazio. Fin dal pianto infinito della protagonista di *Vive l'amour* (1994) e passando per quello straordinario film sull'assenza (di materia) che è *The Hole* (1998), il cinema di Tsai prende in considerazioni gli stati emotivi attraverso le avventure fisiologiche: il contatto, il tocco, le lacrime, la sofferenza, la sete, la fame, il sesso. Altra dimensione poco studiata del suo cinema, quella del comico. *Che ora è laggiù?* (*What Time Is It There?*, 2001), di cui *Il gusto dell'anguria* è un ideale seguito, dispiegava con straordinario acume un repertorio di gag ipnotici e raggelati da fare invidia a Jacques Tati.
Distinguere questi momenti da quelli tragici e disperati che i protagonisti dei suoi film non mancano di attraversare, è però impresa non agevole, e spesso le variazioni di umore vengono frettolosamente catalogate sotto la voce "ironia" o "dramma", che sono invero modalità espressive abbastanza estranee al mondo del regista. Infine, recentemente – proprio da *Che ora è laggiù?* e poi con *Goodbye Dragon Inn* (2003) – si è palesata la dimensione cinefila, che prima era semplicemente sotterranea. La presenza di Jean-Pierre Léaud e il ricorso ai *Quattrocento colpi* (*Les Quatre-Cent coups*, 1959) nel primo, e la riflessione sulla spettatorialità nel secondo, hanno in qualche modo illuminato ciò che era già presente. Non c'è quindi da stupirsi se *Il gusto dell'anguria* raccoglie tutti gli elementi che ho appena indicato per farsi progetto squisitamente teorico.
Come noto, la storia riprende i due protagonisti già conosciuti nel film di quattro anni fa, mostrandoceli alle prese con esistenze sconsolanti e lavori intermittenti. L'uomo, in particolare, è diventato – da venditore ambulante di orologi qual era (ciò che permetteva di dispiegare una intera filosofia del tempo cinematografico) – un richiesto attore di film porno. L'enorme palazzone nel quale i due si muovono e si incontrano è fatto di pareti tanto sottili che l'attività erotica dell'amato non sfugge alla donna. Il film, in verità, è tutto qui. Silenzioso, senza dialoghi, il racconto non fa che dimostrare la spaventosa assenza di relazione anche quando due persone si guardano e si desiderano, e al tempo stesso racconta con la consueta maestria l'insolenza e l'ottusità del mondo *costruito* dall'uomo (l'architettura, certo, ma anche i cosiddetti oggetti sociali) nei confronti dell'uomo stesso. Senza moralismo alcuno, poi, Tsai dimostra quasi matematicamente l'orrore della pornografia, e il senso di *separazione* corporea che essa rappresenta in luogo della promessa di *fusione* erotica che sembra sollecitare. Ecco perché nel film il coito e l'atto sessuale sono quasi sempre ostacolati da oggetti e diaframmi: non interessa a Tsai l'immaginario sesso/cibo alla *9 settimane e 1/2* (*9 1/2 Weeks*, Adrian Lyne, 1986), nemmeno in funzione parodica, bensì la beffarda dimostrazione che leccare un'anguria appoggiata al sesso di una donna o il sesso stesso della donna sono azioni identiche all'interno della simbologia pornografica. È, dunque, un lavoro sull'essenza, quello di Tsai, che ha a che fare con l'*esserci* nello spazio e nel tempo, e l'*esseci* nel mondo, a confronto con le sovrastrutture sociali e professionali che ci circondano. Un afflato heideggeriano, certo, che non manca di sorprendere chi pensa ancora al cineasta come a un qualsiasi autore "impegnato" all'orientale.
Ma il film non è "teorico" solo per questo, bensì per la comprensione straordinaria che Tsai dimostra di avere riguardo alla costruzione filmica dei generi. Intuendo perfettamente la dinamica performativa che collega il porno al comico, riesce in questo film a farli giungere a una convergenza imprevedibile, attraverso l'astrazione di entrambi. Filmare una scopata come se si trattasse di uno *slowburn* alla Chaplin, e il gag come se si attendesse l'orgasmo del protagonista: la strategia, che gioca con la sfiancante *attesa* che lo spettatore prova di fronte all'acme di entrambe le funzioni (comica ed erotica), è davvero impressionante, assai più degli stacchetti musical, forse davvero la concessione più deludente alla forma dell'ironia di cui si diceva.
Naturalmente, la rappresentazione abbastanza lampante degli atti sessuali ha fatto palare di "sesso esplicito", il che è falso. Il sesso è simulato, e altro non poteva essere in questo ragionamento cinematografico sulla costruzione fittizia del riso e dell'eccitazione. Anche lo sperma del protagonista, che giunge da fuori campo e bagna lo specchio, funziona *comicamente*, senza morbosità né sfida alle frontiere del rappresentabile. Il vero "scandalo", infatti, è riservato alla sequenza conclusiva, quella più divertente e macabra, dove l'uomo fa l'amore con la partner cinematografica svenuta e – per interposta persona – si accoppia con la ragazza che lo spia dall'oblò. È però al culmine, dunque al momento dell'orgasmo, che la coppia si ricongiunge nella maniera più imprevista e conturbante, in un finale magnifico che non va svelato a chi non ha visto il film e che funziona come mezzo di conoscenza dell'intero universo di Tsai Ming-liang.

Roy Menarini

Il gusto dell'anguria

The King is dead. God(dess) save the Kong

King Kong (Peter Jackson, 2005)

La parte succulenta e sapida del film-sandwich di Peter Jackson non appartiene alla farcitura cicciotta del corpo centrale narrativo jurassic-indianajonesco, un po' indigesta, traboccante di condimento ipercalorico. Essa, piuttosto, manteca la propria consistenza pastosa attorno alla relazione/interazione tra specie viventi che cercano un punto di contatto, tanto improbabile quanto assolutamente necessario alla sopravvivenza.

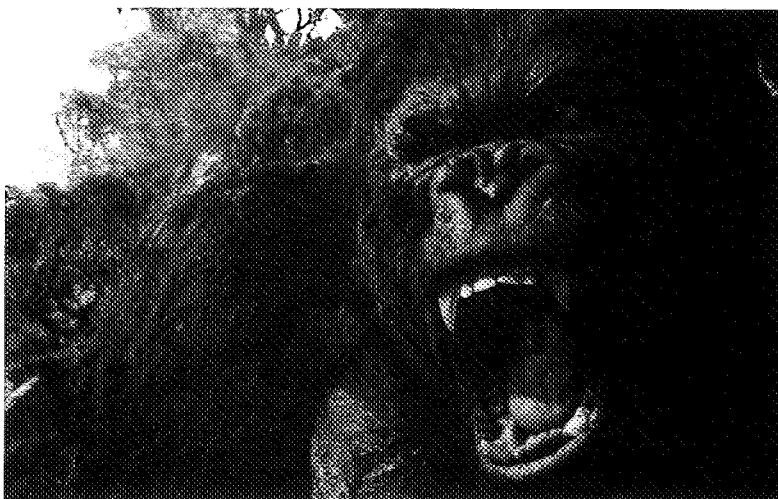
Il primo mega-remake hollywoodiano di questo secolo-neonato rappresenta la maturazione darwiniana dell'Ottava-Meraviglia-del-Mondo, che resta immersa nel brodo primordiale dell'originale mozzafiato (per l'epoca certamente) del 1933, partorito dalle mani artigiane e pioniere di Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, passando per gli innumerevoli tentativi di imitazione-rielaborazione del mito del gorilla. Di certo la digitalizzazione degli effetti speciali, lo studio delle movenze e l'utilizzo della postura non eretta giovano all'appeal del mammifero pongide jacksoniano. Paradossalmente, il quadrupede virtuale della ricostruzione computerizzata polverizza, nella resa "realistica", i Kong fisicamente assemblati e, certamente, tra i più noti al grande pubblico cinematografico occidentale: il modellino della stop motion del 1933 e il figurante travestito, coadiuvato da porzioni corporali idrauliche, della versione colossal-delaurentisiana, post rivoluzione sessuale, del 1976 (*King Kong*, John Guillermin)[1].

Ma l'aspetto tecnico resta persino marginale, poiché quello che sembra davvero contare nell'immaginario del regista neozelandese, oltre al doveroso omaggio verso un film che ha condizionato le sue scelte esistenziali, è un'ossessione mitopoietica ribaltata: la Bella che uccide la Bestia è un archetipo che rema controcorrente trasformandosi ovidianamente in un involucro altro-da-sé brulicante di insetti corruttori della propria natura. Qui la Beau-Ann Darrow (Naomi Watts) soccombe al Mostro (e non solo per l'alito, magari, pestifero). Il contenitore peloso dell'anima di Kong può raggiungere il cuore della ragazza attraverso occhi profondi che raccontano dei propri sentimenti, padroneggiando le parole d'amore che il navigato sceneggiatore innamorato non è capace di confessare alla bionda dei suoi desideri. Jack Driscoll (Adrien Brody) resta, metaforicamente e materialmente, confinato in quella gabbia che ha ospitato bestie feroci, rarità da circo o da zoo, chissà, magari un gorilla non sovradimensionato. "L'Eroe di *King Kong*, non c'è dubbio, è Kong, materializzazione dell'inconscio erotico collettivo (il masochismo femminile e l'istinto di sopraffazione sessuale maschile)"[2]. Sottoscrivo appieno l'affermazione di Emanuela Martini. Chi salva Ann dalle insidie dei denti aguzzi degli scogli a forma di teschio della Skull Island, la Never(Go-There)Land truccata da Singapore per attirarvi l'esitante attrice di vaudeville, se non Kong? Il gorilla gigante trova rifugio, novello Robinson Crusoe assediato da cannibali-aborigeni e da animali giurassici, in una caverna platonica. La sua odissea sentimentale e comunicativa non prevede il ritorno ad Itaca, ma è un viaggio iniziatico scandito in tre fasi: una prima caratterizzata dalla conoscenza della propria anima con l'ausilio dell'amore, quella volontà comunicativa che con fatica e con maldestri tentativi si instaura tra la specie donna e la specie primate; una seconda nella quale prevale il coraggio, la lotta; ed, infine, la terza, decisamente cerebrale e profonda, che scioglie l'incantesimo e libera Kong dalla schiavitù del proprio aspetto, rivelando la sua natura compassionevole di essere vivente, emotivamente maturo. Alla Bestia il regista offre di percorrere la conoscenza attraverso la sofferenza e la possibilità reale di un riscatto da un immaginario collettivo penalizzante, stratificato dalle immagini cinematografiche avvicendatesi negli anni.

Il rito iniziatico vale per tutti i personaggi della storia, naturalmente attraverso diversi gradi di intensità ed importanza: Jimmy (Jamie Bell), il ragazzo-mozzo che legge Conrad e che si imbarca clandestino in cerca della sua Isola-del-Tesoro stevensoniana, si accorge ben presto che l'avventura per mare e lo sbarco sull'isola hanno più di una probabilità concreta di trasformarsi in un Cuore-di-Tenebra Kurtziano[3]; Captain Englehorn (Thomas Kretschmann) trova nell'Isola del Teschio, prima, e in Kong, poi, la sua Balena Bianca da arpionare. E via dicendo. La parte rilevante dell'iniziazione spetta ai due protagonisti principali. Il rito che li accomuna ha come momento catartico la trasformazione. Come iniziati, essi partecipano di un segreto che li travolge e li cambia per sempre, dicotomizzando la loro esistenza in un prima incosciente e in un dopo consapevole. La prova dolorosa alla quale entrambi sono sottoposti li arricchisce e matura.

L'unico che non smentisce mai la propria natura, il personaggio che rimane fedele a se stesso fino in fondo, è Carl Denham (Jack Black), regista racconta frottole, dottor Stranamore possessivo e infido. Le orme enormi dell'Uomo delle Nevi sono sue.

Piera Braione

King Kong, 1933

King Kong, 2005

Note

1. Pur apprezzando l'impatto visivo del digitale, resto fortemente attratta dalla presenza scenica naïf della scimmia antropomorfa Kong e dal lucertolone eretto post-nucleare Godzilla dello scontro in terra nipponica in *King Kong contro Godzilla* (*Kingu Kongu tai Gojira*, Inoshiro Honda, Thomas Montgomery, 1962).
2. Emanuela Martini, "Sex and the Jungle", *Film TV*, a. XIII, n. 50, luglio-agosto 1998, pp. 29-30.
3. La stratificazione dei riferimenti letterari e degli omaggi cinematografici è ben congeniata dal regista della trilogia tolkeniana: dalla prima interprete di Ann, Fay Wray, al regista Cooper, uno dei due "padri" putativi di King Kong, passando, poi, alle citazioni esplicite e velate di Conrad, Stevenson, Melville, per fare qualche esempio (e mi piace pensare che persino la somiglianza tra alcune espressioni di King Kong e quelle del Kurtz-Marlon Brando non sia del tutto casuale).

La parola a Benigni, Charlot toscano

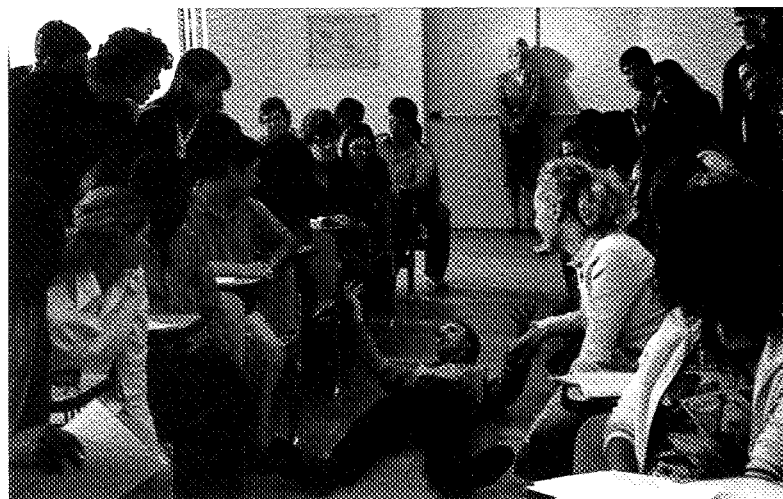
La tigre e la neve (Roberto Benigni, 2005)

La tigre e la neve, ultimo film di Benigni, è, come di frequente accade per i film del regista toscano, un'opera fruibile a più livelli.
Un primo livello impregnato di citazioni letterarie, artistiche e filosofiche, che suggerisce un percorso intertestuale ed una sfida al pubblico più colto, a partire già dal titolo (riferimento al quadro *Vecchia tigre nella neve* del pittore giapponese Hokusai), ed un secondo livello, invece, più immediato, incentrato sulla performance fisica del protagonista e sullo sviluppo narrativo di una storia ricca di ostacoli e di momenti in cui il personaggio di Benigni può mettersi alla prova, mettendo in atto la comicità del suo corpo e rispondendo alle aspettative del pubblico.
Il tema è la storia di un amore come sentimento vissuto al di là della morte e del terrore, al di là delle apparenze ed al di là del comune pensare, con una tale intensità da riuscire a trasformare la realtà stessa in ciò che il protagonista desidera: l'amore di Attilio, poeta idealista e fuori dal suo tempo, salva, infatti, la vita dell'ormai spacciata Vittoria, abbandonata nell'ospedale di una Baghdad in guerra, pericolosissima ed impreparata a curare e sostentare i suoi malati.
Con una forza di volontà eccezionale, il poeta mette in piedi la migliore delle cure per la sua amata, aguzzando al massimo il proprio ingegno e adattando alla sua necessità tutto quello che può trovare in giro per la città, come un'attrezzatura da sub, compresa di maschera, utilizzata come bombola di ossigeno sulla povera Braschi supina ed inerme!
In realtà, a ben vedere, a questo livello più popolare ed immediatamente godibile si rivela a noi la palese influenza di uno dei più grandi registi e attori del cinema mondiale di tutti i tempi: Charlie Chaplin, al cui *Luci della città* (*City Lights*, 1931) Benigni ha ammesso di essersi ispirato[1].
In questo capolavoro di comicità e sentimento, infatti, l'amore e il desiderio di aiutare l'amata portano il protagonista a vivere situazioni rocambolesche, riuscendo però ad ottenere il suo scopo: liberarla dalla cecità. Anche Charlot rappresenta un uomo ideale, dal pensiero puro, che vive in modo inadeguato e perciò speciale la sua epoca: il vagabondo, cui la posizione di emarginato sociale offre la possibilità di osservare al di sopra delle parti la collettività che lo circonda.
L'intento dei due film è il medesimo: commuovere e far ridere, puntando sulla performance dei protagonisti, avventuratisi in un ambiente a loro non congeniale, un vagabondo nell'alta società ed un poeta tra le mine. Anche l'ideologia registica e attoriale di Chaplin, basata sulla comicità che scaturisce dal contrasto tra il corpo di Charlot, il mondo e l'uso antisociale[2] degli oggetti, è ormai parte del bagaglio di Benigni. Questi in *La tigre e la neve* ha puntato tutto, a livello sia formale che contenutistico, sulla propria corporalità, che gli serve per non trovarsi inerme di fronte a nessuna situazione e che lo aiuta a trovare una soluzione a tutto – nonostante il mondo, più ancora quello degli oggetti che quello degli uomini, non sia fatto per lui[3].
In realtà il percorso attoriale e registico di Benigni verso Chaplin, o meglio, verso Charlot, non è una novità, ma in questo film è più che mai evidente l'elemento che rende in definitiva impossibile un reale confronto tra i due. Questa discriminante è il toscano, la lingua di Benigni, elemento, in questo caso, strutturante non solo della comicità del personaggio, ma del film stesso. Laddove Chaplin ha creato un personaggio muto, che esprime il proprio perenne stupore di fronte alle stranezze del mondo, attraverso il suo incredibile sguardo e la potenza espressiva dei suoi gesti, il folletto di Arezzo ha, all'inverso, reso la propria "toscanità" un punto di forza molto importante.
Ne *La tigre e la neve*, a mio avviso un film dal soggetto debole e dal plot monotono e troppo lineare, la cui parte centrale altro non è che un monologo di Attilio (Roberto Benigni) che parla con Vittoria (Nicoletta Braschi) morente e di conseguenza muta, o che sbraita in mezzo al deserto con un cammello, la parlata di Benigni serve a riempire una mancanza di dialogo ed anche di contenuto.
Ritengo che in questo caso Benigni abbia valutato con poca attenzione il rischio di affidare le sorti del film alla propria performance fisica, annullando quasi completamente la presenza della Braschi e sfruttando molto poco la partecipazione eccezionale di Jean Reno. Delegando la riuscita dell'opera solo ai gag risultanti dalle sue reazioni all'ambiente circostante e dal suo andirivieni sul set, senza fornire a questa struttura un intreccio cui affidare la risoluzione di alcuni argomenti solo accennati e poi non chiariti – la situazione irachena, ma anche il suicidio del poeta Fuad (Jean Reno) e le motivazioni della crisi di coppia dei due protagonisti – il regista ha ridotto troppo all'osso un film che, se sviluppato in modo meno teatrale, si sarebbe potuto avvicinare alla *Vita è bella* (1998), sintesi, a mio avviso riuscita, di comico e drammatico, di commedia e sentimento, realmente vicina al cinema di Chaplin.

Marcella De Marinis

Note

1. Roberto Benigni, Umberto Eco, "Per Roberto c'è l'Umberto", *L'Espresso*, n. 40, 13 ottobre 2005, pp. 52-58.
2. Un uso degli oggetti, come Bazin osserva, "al margine del senso che la società aveva loro assegnato". André Bazin, *Che cosa è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1999, p. 55.
3. *Ivi*.

La tigre e la neve

Dentro lo sguardo del cinema

Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005

Pur essendo da molto tempo atteso, il nuovo libro di Francesco Casetti è riuscito nell'intento di sorprendere i lettori, studiosi di cinema o semplici appassionati, e di innovare ancora una volta l'ambito pur vivace dei *film studies* italiani. Chi segue per motivi accademici, o anche solo di interesse non specialistico, il lavoro di Casetti sa che egli insiste da parecchi anni su nuove griglie di riferimento nella lettura dei fenomeni cinematografici, griglie che vengono costituite con lungimiranza attraverso strumenti che provengono in parte dalla sociologia, in parte dalla sociosemiotica e in parte dai *cultural studies*, almeno quelli più evoluti e storicamente affidabili. Il suo pensiero, dunque, era stato anticipato da relazioni a convegni, interventi saggistici, studi intermedi (*Comunicative Negotiations in Cinema and Television*, 2002) che avevano accresciuto l'interesse verso *L'occhio del Novecento*, che fin dal titolo non rifiuta la responsabilità di voler e dover essere, viste le premesse, un libro di riferimento negli anni a venire.
Ecco perché tenere fede a queste attese non era semplice. Casetti, dicevo, riesce a posizionarsi ben al di là di quanto si poteva prevedere, in termini di originalità metodologica e lucidità di sguardo. Ma in che modo? Facciamo dunque un passo indietro, e cerchiamo di comprendere che natura ha e come è strutturato il libro.
Anzitutto, il sottotitolo *Cinema, esperienza, modernità* indica con precisione gli ambiti su cui l'autore insiste: il ruolo del cinema in quanto istituzione e forma espressiva (i due aspetti vengono giustamente intrecciati e continuamente confrontati) e le funzioni che esso ha accolto su di sé nel corso del Novecento. Il concetto di modernità, quindi, è il primo ad essere approfondito nel volume in virtù della natura *consustanzialmente* moderna del cinema, che al tempo stesso esprime il progresso, lo modifica, ne è influenzato e lo influenza in termini di produzione di modelli esistenziali, sociali, psicologici. Su questo terreno, però, Casetti elabora proposte ulteriori. Il cinema, secondo l'autore, non si limita a ricoprire questa funzione di agente complesso della modernità, ma assume – almeno nella gran parte dei suoi aspetti commerciali e "classici" – un ruolo di *negoziazione* tra istanze contrapposte della modernità, quelle della frammentazione e della disgregazione di senso e quelle della rielaborazione e riformulazione concettuale del mondo esperito. Questa intuizione, del tutto inedita nel panorama degli studi internazionali, permette di fare un salto in avanti inequivocabile rispetto alle acquisizioni teoriche fino a qui ottenute (il cinema come luogo di elaborazione rituale e neo-mitica, il cinema come espressione passiva della modernità, il cinema come specchio delle comunità spettatoriali, tre approcci noti che vengono così arricchiti e messi a frutto). Gli agenti di questa negoziazione, evidentemente, sono tutti quelli coinvolti nei processi di visione, dalle istituzioni alle case di produzione, dagli autori (nel senso più lato del termine) agli spettatori nel proprio ruolo di soggetti sociali e di portatori di un sistema di attese.
Altro punto essenziale del libro, la definizione della natura del cinema, esito essa stessa di un compromesso o di una mediazione tra "estetico" e "comunicativo", dimensioni che troppo spesso sono state assunte – l'una o l'altra – in termini conflittuali.
Sulla base di queste premesse, tutt'altro che prevedibili, Casetti procede – nel cuore del libro, quello che va dal capitolo due al capitolo sei – a una serie di progressive concettualizzazioni e analisi che dialogano fittamente sia con il pensiero moderno (non solo pensiero sul cinema) sia con i film e che risultano utili a mostrare come funzioni a livello simbolico e linguistico questa negoziazione.
La categoria dello sguardo è la prima a essere affrontata. La preoccupazione dell'autore è di illuminare il doppio processo della modernità, che attraverso il cinema contribuisce a ricollocare lo sguardo che la modernità disgrega, rendendo apparentemente impossibile attingere a una *totalità*, ma al tempo stesso ribadisce l'impossibilità alla completezza dell'esperienza (il fuori campo, il cinema moderno) costituendo un continuo terreno di mediazione tra spinte contrarie. Lo stesso vale per una delle questioni filosofiche fondamentali del Novecento, il rapporto tra soggettività e oggettività (qui, e in altri momenti, il volume di Casetti, se ci si permette una divagazione, sembra dialogare segretamente con *Dove sei? Ontologia del telefonino* di Maurizio Ferraris, che dietro un titolo apparentemente ironico cela poi uno studio sistematico delle trasformazioni ontologiche portate da un nuovo mezzo tecnico dall'aspetto rivoluzionario). Il cinema ha senza dubbio costituito il luogo di elaborazione per eccellenza dei rapporti soggettivo/oggettivo, contribuendo al tempo stesso a una dislocazione di sé e a un riconoscimento e riappropriazione dell'umano (e del sociale) quale nessun altro medium ha permesso. Ancora: il cinema in quanto macchina e in quanto dispositivo, e il suo ruolo di espropriazione dell'occhio e al contempo di restituzione, rivelazione del soggetto rispetto al mondo ("Il cinema sottrae la vita, la trasforma, la svuota; ma nel contempo fa lievitare uno sguardo puntuale e insieme rinnovato; ci ingoia, ci manda in esilio, ci rende insensibili; ma nel contempo ci aiuta a osservare le cose nella loro realtà e insieme da nuove prospettive", p. 144). Gli stimoli, il nervosismo, l'eccitazione della modernità, inoltre, vengono accolti e fatti propri dal cinema che, però, riesce anche a produrre il movimento opposto, di dare una disciplina a questa sfrenatezza, di offrire dei limiti, di costruire (anche linguisticamente, grazie a un passaggio casettiano esemplare dalla forma sociale, simbolica, alla forma espressiva, linguistica, del cinema) strategie formali adeguate, di racconto, messa in scena, montaggio. Il capitolo sei, infatti, ripropone con più attenzione la figura dello spettatore, o dell'osservatore se si vuole, e il doppio ruolo di con-fusione con lo spettacolo visto e di separazione da ciò che si guarda, anche in questo caso interrogando termini linguistici (il Primo Piano, il Totale, etc.). Il capitolo sette, di ispirazione sorprendentemente "foucaultiana", mette ordine a sua volta quanto espresso nei capitoli precedenti, e contribuisce a chiarire sistematicamente il centro intellettuale intorno a cui ruota il volume, ovvero che il cinema ha rappresentato nel Novecento un fattore di disciplina sociale e di negoziazione tra spinte contraddittorie portate dalla modernità, con tutto il terreno che – acquisita questa prospettiva – si può spalancare anche in termini di studi futuri.
Un libro così rischioso, dunque, ha successo e coglie il proprio bersaglio grazie alla credibilità dei discorsi affrontati e alla qualità, diremmo così, intertestuale che Casetti propone al lettore. Uno dei punti di originalità del volume, infatti, è da una parte il dialogo puntuale con i più importanti testi espressi dalla comunità scientifica internazionale negli ultimi anni, e dall'altra il ricorso abbondante alla teoria classica o persino a fonti critiche dei primi tempi, rivitalizzate, rilette e rimesse completamente in circolo grazie all'approccio prescelto: da Balasz a Epstein, da Pirandello a Pudovkin, a Delluc, senza dimenticare testimonianze d'epoca, che dicono dell'impatto del cinema nella società novecentesca e delle riflessioni che venivano impostate di fronte alla novità del mezzo.
Secondo punto di forza: l'analisi dei film. Da *King Kong* a *L'uomo con la macchina da presa*, da *La Glace à trois faces* a *La folla*: Casetti ripercorre questi film per dimostrare l'operatività della negoziazione in questi testi, senza però rinunciare a un certo *piacere dell'analisi*, dove convergono interessanti forme interpretative (intendo anche scollegate ai temi principali) e una capacità squisitamente

critica che non può essere taciuta e che anzi ravviva l'impalcatura metodologica. Infine, grazie a *L'occhio del Novecento*, troviamo uno studio che, come dire, "aspira al pensiero" e non relega il cinema nell'ambito del platonico o dell'immanente ma lo ricolloca nella società e nelle comunità in cui viviamo, tanto per non dimenticare che siamo soggetti sociali, abbiamo delle responsabilità, e negoziamo con altri soggetti sociali sempre, anche quando scriviamo o leggiamo un bel libro come questo.

Roy Menarini

Libri ricevuti

Bulzoni Editore

Federica Giovannelli (a cura di), *Frontiere: Il cinema e le narrazioni dell'identità*, Roma, Bulzoni, 2005

Finlmente, è proprio il caso di dirlo, una delle nostre case editrici ha ritenuto opportuno includere all'interno del proprio catalogo una raccolta di testi appartenenti all'ambito d'indagine degli studi culturali. Il tema dell'antologia, curata da Federica Giovannelli, è quello dell'identità. In particolare, il cinema, e per estensione i processi che attengono alla comunicazione audiovisiva, sono presi come campo di pertinenza specifico per indagare le possibilità di attuazione, di negoziazione e di costruzione di *un*'identità. L'articolo indeterminativo è qui sottolineato non a caso, dato che – come si capisce dall'introduzione che sta in apertura all'opera – la nozione di identità a cui si fa espresso riferimento è quanto mai aperta, plurima e, soprattutto, differenziale.
Citando, qualche volta alla lettera, alcuni studiosi che nel passato si sono occupati di tale concetto (Stuart Hall, Judith Butler, Michel Foucault), la curatrice del libro orienta il discorso direttamente sul cinema. E l'atto è compiuto volgendo lo sguardo alla capacità di quest'ultimo di produrre e di *riprodurre* – sul piano della rappresentazione, del consumo e della sua articolazione culturale – delle forme di esperienza collettiva o individuale che chiamano in causa il nostro modo di concepirci come uomini o come donne, come neri o come bianchi, come membri appartenenti ad una collettività chiamata nazione o come cittadini di un mondo ormai *deteritorializzati*.
Il soggetto che prende sostanza all'interno dei sette saggi qui collezionati è un soggetto instabile, mai compiuto nella sua interezza; un portato della realtà che il cinema fatica a concettualizzare in senso assoluto e che restituisce sempre per vie problematiche. E quand'anche questo stato di solidità dell'essere si venisse a determinare, sarebbe una vittoria apparente e sempre a discapito di un elemento subordinato. Come ricorda Hall in un altro spazio di riflessione, "it is only through the relation to the Other, the relation to what it is not, to precisely what lacks, to what has been called its *constitutive outside*, that the "positive" meaning of any term – and thus its "identity" – can be constructed" ("Introduction: Who Needs 'Identity'?", in Stuart Hall, Paul du Gay, a cura di, *Questions of Cultural Identity*, London-Thousand Oaks-New Delhi, Sage, 1996, pp. 4-5). Come a dire che l'identità non è per nulla un fatto naturale, ma è un processo che ha bisogno di naturalizzarsi per il tramite di un principio relazionale innescato da un'istanza culturalmente dominante.
Di notevole interesse appaiono i testi di Tania Modleski sul neowestern *The Ballad of Little Jo* (Maggie Greenwald, 1993), e di Anne Ciecko sulla dimensione *transgender*, transgenere e transnazionale del successo di Sally Potter *Orlando* (1993).

Enrico Biasin

Matilde Hochkofler, *Anna Magnani. Lo spettacolo della vita*, Roma, Bulzoni, 2005

Giacomo Daniele Fragapane, *Punto di fuga. Il realismo fotografico e l'immagine digitale*, Roma, Bulzoni, 2005

Il Castoro

(recensione sul prossimo numero)

Silvio Alovisio, *Voci del silenzio. La sceneggiatura nel cinema muto italiano*, Milano, Il Castoro, 2005

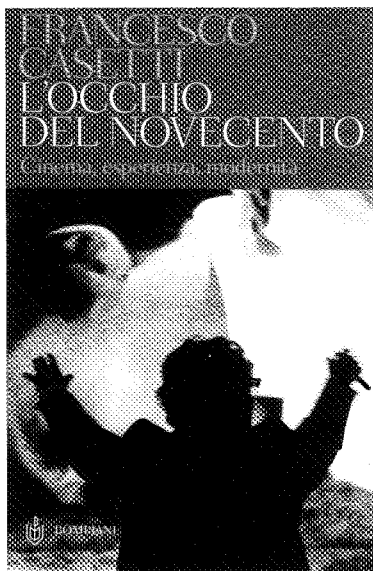
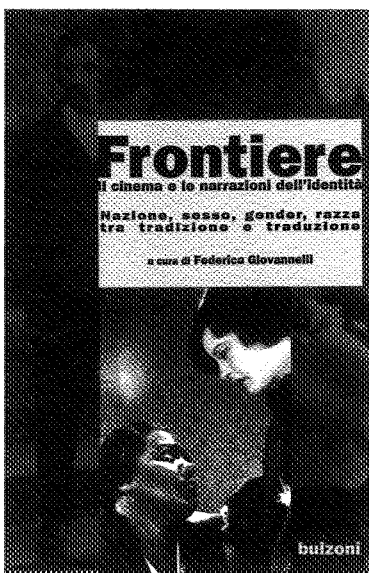
Edizioni di Cineforum/Edizioni ETS

Ezio Alberione, Massimo Marchelli, Gianni Olla, Rosamaria Salvatore, *Carta Pellicola. Scrittori e scritture nel cinema di François Truffaut*, Torre Boldone (Bg)-Pisa, Edizioni di Cineforum/Edizioni ETS, 2005

"In Truffaut la lettura e la scrittura (come anche la visione di film e la regia) sono state sempre vissute in prima persona, in una dimensione esperienziale, in una circolarità di rimandi tra biografia e tipografia, tra *âge* e *page*" (p. 11).
In queste parole è racchiusa l'anima del volume, un'antologia di quattro saggi che affrontano, con tagli e prospettive tra loro diversi, il complesso rapporto di François Truffaut con il mondo della scrittura. Truffaut è stato prima di tutto, prima di diventare critico, prima di essere sceneggiatore e regista, un lettore che ha ricercato nella parola scritta (e successivamente nell'immagine filmica) tracce di un'esperienza sensibile, di un legame affettivo e relazionale strettamente connesso al proprio vissuto. Truffaut cercava nei libri e nei film la corrispondenza con i propri umori e le proprie esperienze, e quando dalla fruizione speculativa passerà alla prassi, alla messa in pratica della nozione di *politique des auteurs*, reinventerà sul set momenti e situazioni vissute. Per amore della finzione, in veste di critico, si farà "personaggio" assumendo ruoli e voci differenti. Questo autobiografismo, questo tentativo di attribuire alla parola scritta un valore di compensazione, di risarcimento affettivo, emerge come filo conduttore dei quattro testi che compongono il libro. Si tratta di un *excursus* nella triplice attività di critico-scrittore-regista di Truffaut. Il primo saggio affronta l'attività di critico cinematografico esercitata dal regista sulle pagine dei *Cahiers du Cinéma*, mettendo in evidenza i tratti distintivi chè caratterizzarono il suo stile persuasivo e accattivante, fatto soprattutto di autorevolezza e autorialità di giudizio. Nel secondo si analizza il rapporto con l'opera di Proust, che si palesa nell'impossibilità di mettere in scena un adattamento di uno dei libri della *Recherche, Un amore di Swann*. Il legame di Truffaut con l'opera proustiana ha radici profonde, che risiedono in quel desiderio di rintracciare nella parola scritta un legame affettivo e autobiografico, che trovano identità in alcuni temi comuni, primi fra tutti la rappresentazione dell'amore come malattia e del ricordo dell'infanzia come condizione di infelicità.
Nel terzo saggio, attraverso l'analisi del film *Adele H., una storia d'amore* (*L'Histoire d'Adele H.*, 1975), si affronta la scrittura come elemento metalinguistico che si manifesta a livello del contenuto. Qui l'atto dello scrivere e della scrittura diventano elemento narrativo fondamentale; da un lato sono una possibilità per la protagonista di compensare una mancanza affettiva e dall'altro un modo per riorganizzare la realtà attraverso la propria esperienza sensibile. L'analisi anticipa la centralità dello sguardo nel cinema di Truffaut che troverà ampio spazio nell'ultimo saggio, nel quale, ripercorrendo l'intera filmografia del regista, si puntualizza l'importanza che questo assume nel suo mondo figurale andando "al di là della stretta necessità funzionale alla narrazione per immagini"(p. 99). Esso è elemento fondamentale per la messa in scena dell'universo truffautiano che, a seconda del momento, cambia di segno: da riferimento hitchcockiano a manifestazione del desiderio di soffermarsi sulle cose, alla metafora della caducità dell'amore.

Ilaria Borghese

Chiara Poli, *Ammazzavampiri. La prima guida italiana al serial TV Buffy*, Torre Boldone (Bg)-Pisa, Edizioni di Cineforum/Edizioni ETS, 2003

Giorgio Cremonini, *Viaggio attraverso l'impossibile. Il fantastico nel cinema*, Torre Boldone (Bg)-Pisa, Edizioni di Cineforum/Edizioni ETS, 2003

Sergio Arecco, *Anche il tempo sogna. Quando il cinema racconta la storia*, Torre Boldone (Bg)-Pisa, Edizioni di Cineforum/Edizioni ETS, 2004

Antonio Temernini, *Gus Van Sant. L'indipendente che piace a Hollywood*, Torre Boldone (Bg)-Pisa, Edizioni di Cineforum/Edizioni ETS, 2004

Edizioni Sentieri Selvaggi

Francesco Ruggeri, *Takeshi Kitano, della morte, nell'amore*, s. l., Edizioni Sentieri Selvaggi, 2005

Raccontare del cinema di Takeshi Kitano non è impresa agile da portare a termine. Un prodotto artistico enigmatico, per certi versi sfuggente, che il più delle volte abbandona lo spettatore all'incertezza interpretativa senza offrire appigli ai quali aggrapparsi con sicurezza. C'è chi sostiene persino che non abbia titoli sufficienti per potersi definire "cinema". Ma questa è un'altra storia. L'opera del regista nipponico va presa di pancia, si ama o si odia, non consente vie di mezzo.
A Francesco Ruggeri, Beat Takeshi deve proprio piacere molto, si sente. Nel suo saggio, *Takeshi Kitano della morte nell'amore*, il rispetto per l'uomo, prima, e l'artista, poi, c'è tutto. Proprio dalla vita, o meglio, dal riassunto dei punti salienti dell'esperienza artistica di questo attore, regista, comico, giullare, parte la riflessione di Ruggeri, che si avvale anche della collaborazione, involontaria, del suo stesso oggetto d'analisi, delle parole impresse sulla carta stampata, propriamente autoriali o semplicemente riportate nelle varie interviste rilasciate.
Anche se l'autore sostiene di non amare i compartimenti stagni, gli sbarramenti, le suddivisioni, la scrittura deve necessariamente razionalizzarsi per poter essere fruita e quindi la partitura scelta da Ruggeri si compone in quattro fette di dimensione variabile. La prima parte, come un prequel, si occupa di ritrovare l'embrione della genesi del gioco/cinema kitaniano, partendo dai primi passi mossi dal giovane diciannovenne ragazzo di Asakusa, uno dei quartieri malfamati di Tokyo, al France-za (Teatro Français), passando attraverso l'esperienza televisiva degli anni Ottanta che, subito dopo quella del manzai, decreterà il successo popolare per Beat, per poi planare sul Takeshi scrittore, prima, e attore cinematografico, poi. La seconda parte tratta specificamente del cinema di Kitano, con schede dettagliate di ogni opera e suggerimenti di lettura interpretativa della stessa; mentre la terza entra nel vivo de "l'emisfero critico dell'attività di Kitano" e rappresenta sicuramente la più interessante e ricca di spunti per il lettore. La quarta ed ultima sezione del libro contiene i materiali necessari per chi, incuriosito, volesse farsi una propria idea dell'universo Kitano.

Piera Braione

Falsopiano

(recensione sul prossimo numero)

Carlo Altinier, *Il cinema di Paul Morrissey*, Alessandria, Falsopiano, 2004

Roberto Donati, *Sergio Leone. America e nostalgia*, Alessandria, Falsopiano, 2004

Fabio Francione, Lorenzo Pellizzari (a cura di), *Nino Manfredi regista*, Alessandria, Falsopiano, 2005

Diego Mondella, *Peeping Tom. Il cinema di Michael Powell*, Alessandria, Falsopiano, 2005

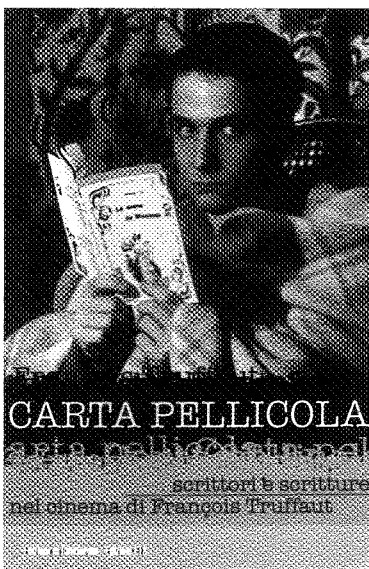
FrancoAngeli

Maria Angela Polesana, *La pubblicità intelligente. L'uso dell'ironia in pubblicità*, Milano, FrancoAngeli, 2005

Un esperimento, durato circa un anno, ha fatto sì che si raccogliessero, attraverso il sito Internet http://www.laughlab.co.uk, circa 40.000 barzellette, provenienti da ogni parte del mondo, a cui pressappoco 2 milioni di votanti hanno attribuito un punteggio. Il risultato è stato quello di decretare la barzelletta più divertente di tutti i tempi. Che naturalmente non fa ridere. O che perlomeno non fa ridere me...
Lo scopo dell'esperimento non era comunque quello di eleggere la barzelletta più esilarante, ma piuttosto quello di svelare le differenze tra paesi, sessi, fasce d'età, in quanto a risposta alle stesse battute. Il che apre una serie di problemi interessanti: che cosa fa ridere? che cos'è l'ironia? quale differenza c'è tra ironia e comicità? Queste domande costituiscono le premesse del libro di Maria Angela Polesana, *La pubblicità intelligente. L'uso dell'ironia in pubblicità*, edito da FrancoAngeli, che analizza con cura e ricchezza di dettagli l'uso che dell'ironia si fa in uno dei più importanti campi della comunicazione: la pubblicità.
Lo spot pubblicitario si è affermato come una delle forme più sperimentali ed energiche della comunicazione audiovisiva, terreno fertile per la scoperta di nuovi talenti, per il *divertissement* di registi affermati, e per l'applicazione di nuove tecniche di ripresa (vedi ad esempio l'applicazione della tecnica *bullet time* nello spot *Khaki Swing* per Gap, precedente al suo utilizzo in *The Matrix*). Ma al di là delle sue pretese estetiche, lo spot pubblicitario ha un compito fondamentale, rimanere impresso nella mente degli spettatori.
Lungi dal veicolare intenzioni puramente artistiche, lo spot pubblicitario deve prima di tutto solleticare lo spettatore, incitandolo, con efficacia performativa, a mettere in atto un determinato comportamento di consumo. Così, l'ironia, applicata al filmato pubblicitario, deve funzionare soprattutto attraverso la creazione nello spettatore di un'impressione positiva legata alla marca e l'ironia all'interno degli spot non può e non deve essere fine a se stessa. Non è sufficiente quindi far ridere, ma è necessario integrare lo humour col *brand* di riferimento, facendo sì che lo spettatore ricordi *perché* ha riso, ma anche *chi* lo ha fatto ridere.
Per determinare i modi e le occorrenze di utilizzo delle forme ironiche in pubblicità, per capire chi fa ridere e con quali regole, Maria Angela Polesana ha esaminato un *corpus* composto da 915 spot, prodotti tra il 1995 e il 2002, con l'intento di verificare all'interno di ognuno la presenza di espedienti ironici, nonché le modalità con cui essi traspaiono, soffermandosi poi sull'uso di tali artifici retorici da parte di quattro grandi aziende, che hanno impiegato l'ironia in maniera non occasionale, bensì continuativa e reiterata, all'interno delle loro campagne pubblicitarie, dando vita a un meccanismo di serializzazione della loro strategia comunicativa.
Particolareggiato e di piacevole lettura, il libro di Maria Angela Polesana approda a un risultato concreto: il riconoscimento dell'esistenza di spot di qualità, che fanno un uso intelligente del linguaggio, dando vita a prodotti godibili e divertenti, che smentiscono il luogo comune secondo il quale lo spettatore sarebbe sempre infastidito e annoiato dagli stacchi pubblicitari e che restituiscono dignità creativa a un mestiere molto spesso denigrato. Per dirla con le parole (ironiche) del pubblicitario francese Jacques Séguéla: non dite a mia madre che faccio il pubblicitario... Lei mi crede pianista in un bordello.

Veronica Innocenti

Barbara Gasparini, Cristiana Ottaviano (a cura di), *Analizzare i media. Tecniche di ricerca per la comunicazione*, Milano, FrancoAngeli, 2005

Marino Livolsi (a cura di), *Dietro il telecomando. Profili dello spettatore televisivo*, Milano, FrancoAngeli, 2005

Holden Maps-Scuola Holden/BUR

Aa. Vv., *Nic – Narrazioni in corso. Laboratorio a fumetti sul raccontare storie*, Milano, Holden Maps-Scuola Holden/BUR, 2005

Opera a più mani nata dalla collaborazione tra la Scuola Holden di Torino e la Scuola del fumetto di Milano, *Nic – Narrazioni in corso* è una storia a fumetti per insegnare a raccontare storie. Possibile? Certo, perché, come spiega Tiziano Scarpa nella prefazione del libro, "l'invenzione del racconto è a sua volta una storia che si può raccontare, è un'esperienza. È anch'essa un racconto" (p. 7). L'assunto-guida, esplicitato in modo programmatico da uno dei personaggi della storia, è che "non esistono dogmi nella narrazione, nessuna ricetta. Esistono piuttosto dei ragionamenti. E la possibilità di affinare la propria sensibilità linguistica e narrativa" (p. 178). Per questo, senza la pretesa di indicare regole o precetti, *Nic* tenta di fornire, attraverso un racconto semplice e immediato e con l'ausilio delle immagini disegnate, gli strumenti teorici di base per comprendere i meccanismi di funzionamento e di costruzione di una storia. La vicenda narrata risponde appieno a questa esigenza didattica: ecco infatti che il lettore, al seguito di Louie, il giovane aspirante scrittore protagonista, si ritrova dietro un banco di scuola per assistere alle lezioni di un corso di scrittura. Ogni capitolo del volume coincide con una lezione su un tema fondamentale dell'arte del narrare: dalla costruzione del personaggio alla definizione del punto di vista, dalle possibili strutture del racconto alla funzioni del dialogo, dalla descrizione alla punteggiatura. Passo dopo passo, il percorso di apprendimento del personaggio si snoda parallelamente a quello del lettore.
Lettura agile e piacevole, *Nic* è arricchito da continui esempi e riferimenti (spesso ironiche citazioni o camuffamenti che ammiccano al lettore) a vicende o personaggi o autori assai noti attinti da un repertorio che spazia dalla letteratura al cinema, da Kakfa a Vasco Rossi, da Cappuccetto Rosso a *E.R. Medici in prima linea*. In tutti questi casi, ovviamente, non si sta parlando di citazioni verbali ma di vere e proprie riproduzioni in forma di fumetto di scene di film o telefilm, di scrittori o personaggi immaginari. Più di tutto, in ogni caso, quello che si rileva è il forte debito del testo con la cultura cinematografica e audiovisiva in generale. Trattandosi di un racconto per immagini, seppure fisse, molto spesso è l'esempio tele-cinematografico che risulta maggiormente riconoscibile e immediato; e se il linguaggio cinematografico è efficace e diretto per illustrare l'importanza della scelta di un punto di vista narrativo (pp. 52-54), cosa meglio di un *freeze frame* può rappresentare la dilatazione narrativa (p. 93)? Senza contare la scelta di intitolare la sezione conclusiva del libro "Contenuti extra", con tanto di "Making of", sulle varie fasi di lavorazione del fumetto, e "Ciak sbagliati", con gli errori presenti nel libro.

Alice Autelitano

Le Mani

Michele Canosa (a cura di), *David Cronenberg. La bellezza interiore*, Recco-Genova, Le Mani, edizione aggiornata, 2005

Nel vasto panorama critico dedicato alle opere di David Cronenberg, il volume curato nel 1995 da Michele Canosa si distingueva per un approccio del tutto originale: dare spazio alle interpretazioni sui film del regista (in ordine cronologico) senza rinunciare a un panorama iconografico – coordinato dal sempre inventivo Stefano Ricci – che isolasse e destrutturasse immagini pre-esistenti, in parte tratte da fotogrammi di film del regista canadese e in parte provenienti da suggestioni confinanti alla costellazione del cineasta (quelle di stampo medico-scientifico, per esempio). Il libro di allora, che contava su saggi di gran valore a partire da quelli del curatore, si fermava prima di *Crash*. L'uscita nelle sale del controverso *A History of Violence* ha evidentemente suggerito che quattro nuovi lungometraggi – oltre ai citati, anche *eXistenZ* e *Spider* – meritassero un aggiornamento del volume. E così, Canosa ha rivisto e precisato l'introduzione alla luce delle novità e scritto un saggio su *Spider*, mentre, rispettivamente, Andrea Meneghelli, Pier Luigi Cappucci e Rinaldo Censi si sono occupati degli altri film rispettandone il progresso temporale.
Certamente, non si tratta per questo tipo di libro di andare alla ricerca della "coerenza" d'autore o di farsi dimostrare dai saggisti perché o come film all'apparenza così atipici per la filmografia di Cronenberg possono essere pacificamente fatti rientrare nella "poetica" cui siamo abituati. Cronenberg, secondo una bella intuizione di Canosa, non si fa mai trovare là dove credi di averlo collocato. Il progetto successivo è sempre il più sorprendente. E, così come nel testo del 1995, anche questa edizione mostra di privilegiare l'approccio iconologico – come suggerisce per esempio l'accostamento critico tra *Crash* e la pittura mitologica del tardo Quattrocento, o l'utilizzo di testi sul comportamento degli insetti allo scopo di trovare una griglia di riferimento analitico per *A History of Violence*. Non c'è dunque una sola pagina prevedibile, nel volume, così come nel cinema di Cronenberg. Questo significa essere all'altezza della sfida.

Roy Menarini

Marsilio

Carlo Macchitella, Alberto Abruzzese (a cura di), *Cinemaitalia 2005. Sogni industria tecnologia mercato*, Milano, Marsilio, 2005

È possibile scattare un'istantanea del mercato cinematografico in Italia? Questa è la sfida che Carlo Macchitella, attuale direttore di RAI Cinema, e Alberto Abruzzese, professore ordinario della cattedra di Sociologia delle Comunicazioni di Massa dell'Università La Sapienza di Roma, hanno voluto affrontare. *Cinemaitalia 2005* è una raccolta di undici saggi ad opera di professionisti e studiosi del settore che vuole indagare il sistema produttivo e distributivo cinematografico nel nostro paese da punti di vista eterogenei, ma caratterizzati da un comune tentativo, quello di trovare delle possibili linee di sviluppo per incrementare sia il consumo di cinema italiano, sia il consumo di cinema *tout court*. Il volume si conclude con una postfazione a cura di uno dei due curatori: "L'idea di questo volume nacque nel corso dell'ennesima discussione tra amici [...]. All'epoca di queste nostre discussioni, il barometro del cinema italiano [...] sembrava indicare bel tempo [...]. Nel frattempo, il barometro del nostro cinema è tornato nuovamente a pendere in maniera inaspettatamente preoccupante verso il cattivo tempo" (p. 213). Quindi, ciò che emerge da questo studio è che per l'ennesima volta il mercato cinematografico mostra di essere anomalo rispetto al funzionamento degli altri mercati, caratteristica che rende i tentativi di previsione sul futuro piuttosto incerti e le leggi economiche di più difficile applicazione. Tuttavia, questo lavoro di ricerca è ben lontano dal poter essere considerato obsoleto. Il volume si apre con la puntuale analisi dei recenti dati di consumo ad opera dell'economista Severino Salvemini. Preziosissimo è poi il commento approfondito che Alessandro Usai fa del recente decreto legislativo 28/2004. Ma i saggi più interessanti restano probabilmente quelli in cui gli autori attuano uno sforzo per ipotizzare dei modelli da perseguire per far decollare l'industria cinematografica. È così che Enzo Papetti propone nuovi criteri per l'insegnamento dei mestieri del cinema improntati su una maggiore consapevolezza delle caratteristiche di mercato del "prodotto" cinema. Assolutamente d'attualità, alla luce dei più recenti sviluppi delle tecnologie di fruizione, il saggio di Peter Kruger, in cui si auspica un celere sviluppo dell'offerta di cinema in rete, superando gli ostacoli legati alla gestione dei diritti e percorrendo la strada già battuta dall'industria musicale per arginare il fenomeno d'attualità più grave e dannoso per il settore cinematografico: la pirateria in Internet. Il titolo del penultimo saggio, *I film "da battaglia"*, dice molto del carattere del volume, ben augurante, sì, ma allo stesso tempo di decisa critica al cinema nostrano. Michele Anselmi parte da un dato di certo non confortante (su 134 film prodotti in Italia nel 2004, ben 34 non hanno trovato alcuna distribuzione) e afferma l'esigenza di creare "quel cinema di qualità adulto e imprenditorialmente agguerrito che prova senza complessi a intrecciare sguardo d'autore e richiamo popolare" (p. 200).

Valeria Mantegazza

Irene Bignardi, *Americano. Un viaggio da Melville a Brando*, Venezia, Marsilio, 2005

Wonka vs Charlie e la fabbrica di Mr Burton

Charlie e la fabbrica di cioccolato (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005)

Con il film *Big Fish – Storie di una vita incredibile* (*Big Fish*, 2003) il regista Tim Burton sembrava voler mitigare le proprie atmosfere favolistiche e goticheggianti, per aprirsi timidamente a un blando realismo e a una narrazione più matura e complessa. Impressione, questa, prontamente disattesa dallo stesso Burton, che nell'ultimo film ritorna a narrare una favola contemporanea, cimentandosi con l'adattamento di un classico della letteratura per l'infanzia: *La fabbrica di cioccolato* (*Charlie and The Chocolate Factory*, 1964) del romanziere inglese Roald Dahl. La celeberrima novella narra la vicenda di un eccentrico cioccolatiere che offre a cinque fortunati bambini la possibilità di visitare la propria fabbrica, riservando loro un particolare e inaspettato trattamento. Una scelta che potrebbe risultare azzardata e che forse solo Burton, con la sua capacità visionaria, avrebbe potuto operare. In prima istanza c'è la difficoltà di adattare una fiaba per bambini costruita in modo decisamente ingegnoso, così come è la favola di Dahl, nella quale lo spazio per intervenire, aggiungere e modificare è assai limitato. Lo scrittore anglosassone dipinge, davanti agli occhi del lettore, un mondo tridimensionale del quale, pagina dopo pagina, percepiamo addirittura l'inebriante odore del cioccolato e, al quale, è veramente difficile aggiungere qualcosa di nuovo. A complicare le cose si inserisce un film, non eccelso, ma conosciuto e amato da generazioni e generazioni di bambini, come *Willy Wonka e la fabbrica di cioccolato* (*Willy Wonka and The Chocolate Factory*, 1971) di Mel Stuart, interpretato in maniera quasi perfetta dall'istrionico Gene Wilder nei panni di Willy Wonka e che ha posto le basi per un immaginario figurativo dal quale forse è altrettanto difficile prescindere. A questo si aggiunge il fatto che la sceneggiatura del film di Stuart fu redatta niente meno che dallo stesso Dahl, che dalla propria fiaba smussò ed eliminò, di prima mano, gli aspetti meno cinematografici per rendere la storia più scorrevole e adatta allo schermo. Egli arricchì il *plot* di elementi nuovi, del tutto estranei all'originale, che aumentavano il conflitto interno della vicenda e rendevano l'intreccio per certi aspetti più semplice, ma anche più accattivante.
Si può dire, tenendo conto di queste premesse, che i giochi per Burton fossero già scritti. In realtà il risultato di questa insolita alchimia è un film strabordante, in cui tutto è eccessivo, dalla messa in scena alla scelta delle inquadrature, dall'uso del grandangolo che piega, dilata, distorce la realtà, alla gamma cromatica, tanto squillante da far male agli occhi, in cui colori primari e secondari si alternano dando vita a psichedeliche coreografie, a citazioni autoreferenziali e non. In questo carosello di eccentricità al limite del *kitsch*, l'unica cosa che sembra non andare oltre è la storia, narrata in modo fin troppo convenzionale, quasi classico. Superato lo *shock* iniziale, la prima cosa che salta agli occhi è che Burton non fa del suo film un *remake*, bensì un adattamento, vale a dire che ritorna alle origini, alla pagina scritta, e da lì decide di flettere l'immaginazione di Dahl alla propria (chi conosce sufficientemente il regista avrà notato quanti elementi burtoniani emergano in questa pellicola). Ma andiamo per ordine. Burton e i suoi sceneggiatori, John Augustus e Pamel Pettler, realizzano un adattamento pressoché fedele all'originale. L'andamento della fiaba viene rispettato quasi totalmente, con solo alcuni superficiali rimaneggiamenti. I tempi della storia, come nella maggior parte degli adattamenti, vengono condensati; l'intera vicenda ha una durata inferiore rispetto all'originale (così come accadeva già nel film di Stuart). Vengono eliminate alcune parti accessorie puramente descrittive (come l'episodio del Professor Foulbody e della sua macchina capace di individuare tra le tavolette di cioccolato quelle in cui si trovano i biglietti d'oro[1], o come quello delle "caramelle a cubetto che si girano[2]"), e attualizzati alcuni elementi della caratterizzazione dei personaggi (ad esempio, il piccolo Mike Tivù non è più un appassionato di *gangster* e televisione, ma un fanatico del videogame, e il rapporto tra Mrs. Beauregarde e la figlia Violetta, rese simili nell'aspetto, diviene patologicamente competitivo). A parte queste piccole variazioni, l'impianto generale è mantenuto pressoché identico. Burton riabilita alcune parti omesse nella precedente sceneggiatura da Dahl, come la storia del Principe Pondicherry (raccontata da nonno Joe al piccolo Charlie) e ridisegna l'incontro degli Oompa-Loompa con Willy Wonka nella foresta di Loompalandia, dando immagine a ciò che nel film di Stuart veniva sbrigativamente accennato in una conversazione nel corso della visita alla cascata di cioccolata[3]. L'autore recupera la figura del padre di Charlie – eliminata da Stuart –, che anche qui, come nel libro, è operaio in una fabbrica di dentifrici, destinato ben presto ad essere licenziato (nuovo è però l'espediente del suo rientro in servizio, costruito con la tecnica del contrappasso).
Burton poi ricostituisce l'originaria struttura famigliare con le sue dinamiche, gli equilibri, la povertà, la fame cronica e le sue debolezze: in questo modo, da un lato giustifica il desiderio del piccolo Charlie di voler trovare uno dei cinque biglietti dorati (investiti quasi di poteri magici), e dall'altro restituisce alla storia un senso di umanità e di connessione con realtà che l'ambientazione favolistica rischiava di eliminare. Rispetto al racconto, rimane inalterata anche la corrispondenza tra la colpa e la pena che viene inflitta ai piccoli protagonisti. Il grasso e goloso Augustus Gloop finirà, per ingordigia, quasi annegato in un mare di cioccolato e risucchiato da un tubo così sottile che lo sparerà come un proiettile nel reparto *praline*. Veruca Salt, ragazzina viziata, petulante e snob, perennemente con la puzza sotto il naso, ultimerà il suo avventuroso viaggio nella fabbrica di cioccolato atterrando su tre tonnellate di rifiuti organici. Violetta Beauregarde, maleducata e irritante masticatrice di *chewing gum*, verrà castigata da una delle sue compagne preferite, una magica "gomma da pasto", che, come per incanto, la gonfierà fino a farla diventare un gigantesco mirtillo violaceo, pronto a scoppiare come una bolla. E infine l'iperattivo e arrogante Mike Tivù, perennemente catturato dallo schermo del proprio videogioco, finirà per assecondare questa attrazione entrando direttamente nel monitor di un televisore. In questa filologica ripresa della favola di Dahl, Burton recupera anche la stanza delle noci, nella quale si compie il triste destino della piccola Veruca, una "noce bacata", e del suo paritetico genitore (proprietario di una fabbrica di noccioline), ristabilendo così il senso originario del contrappasso. Nella versione di Stuart, la percezione di una corrispondenza tra colpa e pena era stata alterata. La sostituzione della stanza delle noci con quella delle oche dalle uova d'oro (un'immagine sicuramente più rassicurante dal punto di vista cinematografico se paragonata a un esercito di roditori arrabbiati) aveva ridimensionato notevolmente il senso pedagogico della punizione. Analoga al film di Stuart è la scelta di mantenere un unico genitore come accompagnatore dei ragazzi, diversamente dal racconto, dove ad accompagnarli erano sia il padre che la madre.
Sicuramente, tra le variazioni più significative rispetto al film del 1971 va segnalata l'eliminazione del personaggio Slugworth. Dahl semina nell'intreccio, con l'introduzione di questa inquietante figura, la traccia di un complotto, con l'evidente scopo di aumentare il ritmo della narrazione e l'identificazione con le vicende dei cinque ragazzi. Il personaggio di Slugworth – un diavolo tentatore, che propone ai cinque bambini ricompense economiche in cambio dei magici segreti delle dolci delizie Wonka – è l'elemento

funzionale che innesca il conflitto, insinuando negli animi dei ragazzini il germe della corruzione. La semina di questo indizio, che si attesta nel primo atto, viene raccolta solo alla fine: metaforicamente con l'espulsione dal gioco di quattro dei cinque bambini (perchè ormai irrimediabilmente corrotti), e narrativamente con un ribaltamento, che svelerà l'identità del losco Slugworth, in realtà un fido aiutante di Wonka chiamato per testare l'onestà dei cinque fortunati visitatori. Il film di Stuart, inoltre, semplifica la parabola morale della novella, dando la sensazione di trovarsi di fronte a un gioco a premi, simile a quello dell'oca, in cui il superamento delle prove dà al vincitore la possibilità, tassello dopo tassello, di raggiungere la fine. Questa sensazione è amplificata dal personaggio di Charlie, che supera per ben due volte le prove alle quali è sottoposto, rimanendo l'unico bambino in gara. Nella prima prova egli trova, su suggerimento di nonno Joe (personificazione della saggezza), la soluzione per annientare l'effetto della "bibita gassatissima da volo", che lo fa pericolosamente volteggiare verso un ventilatore a pale, eliminando in questo modo anche la punizione (pensata *ad hoc*) per la sua tendenza a volare troppo di fantasia. Nella seconda ed ultima prova (quella suprema), dopo essere stato scacciato malamente dalla fabbrica, Charlie restituisce il dolcetto che avrebbe potuto renderlo ricco, dando così testimonianza della propria innocenza e vincendo il gioco. Lo stesso Wonka nella prima versione cinematografica, così preso dai propri impegni e dal desiderio ludico di stuzzicare i propri ospiti, sembra non attribuire troppa importanza alla propria missione, quella di trovare un erede, dimostrando così un minore rigore morale. Si può dire che egli ricordi più da vicino il Cappellaio Matto di Lewis Carrol che l'originale dahliano. Diversamente, in Burton il personaggio di Wonka ha un bisogno quasi fisiologico di trovare un erede con il quale poter condividere oltre ai piaceri del cioccolato anche la stessa repulsione per l'istituzione familiare.

Stuart focalizza l'attenzione sull'ingresso dei cinque bambini nella fabbrica di cioccolato, drammatizzandolo maggiormente sia rispetto a Burton sia rispetto alla fiaba originaria, attraverso l'enfatizzazione del superamento della soglia che separa il mondo ordinario da quello straordinario[4]. I bambini, giunti alla fabbrica, percorrono un tunnel, lungo e stretto, che li separa fisicamente dal "loro" mondo e li predispone psicologicamente al superamento del limine. Esso viene sancito con la firma di un contratto che darà loro la patente per accedervi. In Burton questo rituale viene abbandonato, in quanto la divisione tra mondo ordinario e mondo straordinario non è così marcata. Il mondo in cui vive il piccolo Charlie è già un mondo fantastico, in cui gli elementi di realtà sono mascherati dall'ambientazione vagamente espressionista che rimanda a *Metropolis* (1927) di Fritz Lang. La fabbrica di Willy Wonka, nera, inespugnabile come una fortezza, tutta ciminiere e inferriate, campeggia sul piccolo paese come un'ombra oscura, come fosse il castello in cui vive l'orco cattivo. In Burton è il modo in cui il film ha inizio a segnare il confine tra mondo ordinario e mondo straordinario. Come in tutte le favole che si rispettino, a sancire questo passaggio è la voce di un narratore extradiegetico, che rivolgendosi allo spettatore presenta Charlie anticipandone il destino e aprendo la strada alla narrazione. Le differenze tra i due film, come si è visto, sono sostanziali e in maniera molto banale si desumono già a partire del titolo. Il film di Burton si intitola *Charlie e la fabbrica di cioccolato* così come era titolato il racconto nella versione originale, mentre quello di Stuart è *Willy Wonka e la fabbrica di cioccolato*. In ambedue i casi il personaggio citato nel titolo non è il protagonista della storia, ma quello su cui la vicenda convergerà. Stuart mette al centro Charlie, ragazzo povero ma sempre gentile e premuroso, che vede nell'inaccessibile fabbrica di cioccolato il simbolo della speranza. La fabbrica è ciò che lo spinge a guardare avanti con ottimismo e determinazione, senza accasciarsi sulla propria condizione. In questa prospettiva, Willy Wonka riveste il ruolo dell'adiuvante, cioè di colui che premierà il buono, il piccolo Charlie, dandogli la possibilità di riscattarsi, e punirà chi non si accontenta delle proprie fortune, gli altri ragazzini. In Burton, anche se la storia sembra focalizzarsi sin dall'inizio su Charlie, il protagonista è in realtà Willy Wonka, un uomo solo, misantropo, alienato dalla realtà, con un passato oscuro e doloroso. Qui è Charlie a fungere da adiuvante: egli è il mezzo attraverso il quale Wonka riesce a portare alla luce i propri conflitti interni e a risolverli. Il personaggio di Wonka è sicuramente il punto di rottura sia con il racconto di Dahl che con il film di Stuart.

Si diceva che *Charlie e la fabbrica di cioccolato* è ricco di elementi burtoniani; questi risiedono, oltre che nell'immaginario figurativo, soprattutto nella costruzione del mondo che ruota attorno al protagonista. Burton arricchisce la figura di Wonka, che nel racconto viene descritto come un ometto straordinario, dallo sguardo sfavillante e con il sorriso che gli illumina il volto[5], cambiandolo completamente di segno. Il Wonka di Burton è un personaggio ambiguo, duplice, che non nutre verso il prossimo solo una naturale diffidenza come il Wonka di Gene Wilder — vagamente cinico e dispettoso, anche se fondamentalmente positivo —, ma che nasconde anche un segreto indicibile, un'avversione profonda verso le relazioni umane. Egli non è solo un'anima nera, ma anche un timido e impacciato personaggio bloccato in un'eterna adolescenza. Il procedimento addizionale si manifesta sia a livello della costruzione psicologica del personaggio, come si è visto, che a livello della storia. Burton crea *ex novo* la *back-story* di Wonka, riprendendo uno dei suoi temi cari, quello del rapporto conflittuale tra figlio e genitore. I ricordi del passato si manifestano, nel corso della narrazione filmica, attraverso numerosi *flashback*, lanciati per lo più dalle domande del piccolo Charlie, che, come si è visto, è mentore/adiuvante/alter ego, in poche parole l'altra faccia del cupo Wonka, un modello a cui tendere. Qui come in *Edward mani di forbice* (*Edward Scissorhands*, 1990) e in *Il mistero di Sleepy Hollow* (*Sleepy Hollow*, 1999) a incarnare il volto del protagonista è il livido Johnny Depp, musa ispiratrice del regista, spogliato, più che mai, da ogni connotazione umana grazie ad un accurato travestimento[6]. Per diversi motivi, i tre film sembrano essere legati da una sottile linea di congiunzione. Accomunati dal tema del rapporto genitore/figlio, essi mettono in scena le diverse fasi di questo conflitto. In *Edward*, il protagonista si trova inconsapevolmente davanti alla perdita del proprio padre creatore, e questa mancanza si palesa, fisicamente, nella sua incompiutezza e, psicologicamente, nell'assenza dell'interiorizzazione del lutto. In *Sleepy Hollow*, l'interprete principale, il *detective* Ichabod Crane, inizia a fare i conti con i propri incubi e intraprende il cammino verso la conoscenza e l'accettazione della perdita della madre, guidato dalla razionalità scientista del metodo deduttivo. Il cerchio si chiude però solo con Wonka che, portando alle estreme conseguenze il percorso intrapreso dai suoi due predecessori, si riappacifica con il genitore, cancellando tutte le ombre di un passato che gli turbava irrimediabilmente l'esistenza. La riconciliazione si palesa nel finale, che è sostanzialmente diverso rispetto ai due precedenti. Wonka rifiuta di consegnare a Charlie il premio, se quest'ultimo non lascerà la famiglia; ma il piccolo, declinando l'offerta, dimostrerà al cioccolatiere l'importanza dei legami affettivi, costringendolo alla pacificazione con l'anziano genitore.

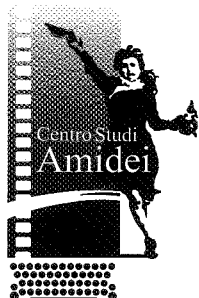
Assolutamente originale rispetto al racconto e al film di Stuart è il corredo citazionale disseminato nel corso della narrazione. Le citazioni, più o meno riconoscibili, sono sia autoreferenziali, come si è visto, che non; si va dai riferimenti cinematografici all'arte, alla musica. La maggior parte di questi cammei sono collocati negli stacchetti musicali degli Oompa-Loompa, che si esibiscono in corrispondenza delle penitenze inflitte ai piccoli monelli, o nei *flashback* di Willy Wonka. I motivetti degli Oompa-Loompa sono l'unica concessione che Burton fa al *musical*, genere che invece caratterizzava la struttura narrativa della versione di Stuart. Tra queste citazioni vanno ricordate le danze degli Oompa-Loompa, nella loro prima apparizione, che ricalcano le coreografie acquatiche di Ester Williams e i balletti di Busby Berkeley; il teletrasporto, nella stanza del telecioccolato, della tavoletta di cioccolato Wonka, che ripropone il lancio dell'osso nella sequenza iniziale di *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) di Kubrick, al quale si rifà anche il bianco assoluto della scenografia. Nella stessa stanza trova spazio anche una citazione hitchcockiana della scena della doccia di *Psycho* (1960). Citazione è anche il travestimento da fantasma del piccolo Wonka durante la notte di Halloween. Reso *freak* da un ingombrante apparecchio ortodontico, il piccolo si copre con un lenzuolo come il mostriciattolo E.T. nell'omonimo film di Spielberg (*E.T.- The Extra-Terrestrial*, 1982). E ancora, la sequenza di apertura ricorda *Le Ballet mécanique* (1924) di Léger, mentre i cromatismi accesi della scenografia alludono alla *Pop Art*, così come gli occhiali di Wonka, in puro stile Warhol. E così via.

Charlie e la fabbrica di cioccolato

Charlie e la fabbrica di cioccolato

Charlie e la fabbrica di cioccolato

L'analisi delle analogie e delle differenze potrebbe estendersi all'infinito, potremmo a lungo disquisire sul fatto che la prima versione sia meglio della seconda e che il libro vinca sempre su tutti, ma quello che salta agli occhi abbastanza chiaramente, in questo adattamento, è l'emersione dello stile autoriale. Basta solo un'occhiata all'atmosfera gotica che pervade il film (non distante però dalla poetica di Dahl), al perturbante senso di inquietudine stampato sulla faccia di Depp, alle trovate ingegnose come il raccapricciante carosello di pupazzi che accoglie i giovani visitatori alla fabbrica, per demolire l'atmosfera dickensiana che il film rischiava di assumere. Pochi fotogrammi, e la cifra burtoniana appare con tutta la sua chiarezza a regalarci un'altra fantastica avventura.

Ilaria Borghese
Centro Studi Amidei

Note

1. Roald Dahl, *La fabbrica di cioccolato*, Milano, Salani, 1988, pp. 35-35.
2. *Ibidem*, pp. 139-142.
3. In questa messa in scena pare che Burton prenda spunto, oltre che dalle parole di Dahl, anche dalle illustrazioni di Quentin Blake che accompagnano la fiaba...
4. Diversamente dal racconto e dal film di Stuart, Burton si sofferma sugli esiti del viaggio, indugiando sulla parata dei ragazzini all'uscita dalla fabbrica che, umiliati dalle loro condizioni, se ne ritornano mestamente a casa.
5. "Che ometto straordinario! Portava una tuba nera in testa. Indossava una giacca a coda di rondine di un bellissimo velluto color prugna. I pantaloni erano verde bottiglia. I guanti grigio perla. In una mano teneva un bel bastone da passeggio dal manico d'oro. Una piccola, elegante barba a pizzetto gli ricopriva il mento. E gli occhi – gli occhi erano di una luminosità meravigliosa. Sembravano continuamente sfavillanti e scintillanti. L'allegria e il riso gli illuminavano il volto". R. Dahl, *op. cit.*, p. 77.
6. Va notato che il personaggio di Victor in *La sposa cadavere* (*Corpse Bride*, 2005), ricalcato sull'immagine di Johnny Depp, sembra tendere ad una maggiore umanità di quanto non faccia il personaggio di Willy Wonka.

Così piccolo e incredibilmente vicino

Ogni cosa è illuminata (*Everything is Illuminated*, Liev Schrieber, 2005)

Il giovane Jonathan Safran Foer, classe 1977, alla soglia dei ventuno anni decise di affrontare il proprio passato, le proprie origini di ebreo americano nato e cresciuto a Washington. Per farlo si recò in Ucraina. Qui suo nonno si era salvato dall'Olocausto, grazie all'aiuto di una donna. Tra le mani solo una foto del nonno, ormai morto, con questa donna senza nome. Su questo spunto, la propria vita, il giovane e talentuoso Foer impostò un romanzo: *Ogni cosa è illuminata*[1]. Fece di se stesso il proprio eroe e narrò la sua storia, raccontandone ovviamente un'altra, quella di tutti gli uomini e le donne che non riescono a guardare avanti senza aver rivolto il proprio sguardo indietro e averlo posato sulla strada che li ha condotti ad essere quello che sono oggi. Foer raccontò la storia di tutti quelli che credono e sentono di essere l'ultimo anello di una lunga e complessa catena.

Il suo romanzo scorre parallelo, su due livelli. Su un piano, la storia di una piccola città ucraina cancellata dalle carte geografiche dall'invasione nazista, Trachimbrod, magico non luogo nel cuore dell'Ucraina, dove nonno Foer fu salvato dalla misteriosa donna della foto, Augustine. È il passato, quello della gioventù di una generazione violata dalla guerra, quello dell'amore impossibile, dell'amicizia traviata e della Storia, che passò su tutto e tutti come un'impietosa forza della natura.

Sull'altro piano il presente, l'oggi, la struttura portante la narrazione. Nell'oggi si colloca il nostro eroe, giovane ebreo americano di Manhattan che parte alla ricerca del paese e della donna che salvarono suo nonno, e quindi lui, la sua possibilità di essere, semplicemente, nato. È un tributo al suo essere al mondo, quello che Jonathan compie col proprio viaggio, e col proprio romanzo. Coraggio e maturità che turbano, in un ragazzo di appena vent'anni. Per farlo, per raccontare questo viaggio, oltre ai due livelli temporali sceglie anche diversi stili narrativi. Al passato dedica uno stile classico ai limiti del realismo magico, commovente, a tratti enfatico. Al presente regala una narrazione più asciutta, nella quale inserisce – con colpo di difficile collocazione tra il talento e la furbizia – un piano ulteriore, fatto di un neo-linguaggio, un inglese (nell'originale, traballante nella traduzione italiana) stentato e improvvisato. Questa lingua dell'improvvisazione, che ondivaga e che passa dall'aulico al popolare, è quella parlata da Alex.

Alex è la guida ucraina che Jonathan "affitta" per farsi portare attraverso il paese sconosciuto. Il pacchetto comprende anche un autista il nonno cieco ma vedente di Alex – e il cane del nonno, Sammy Davis Jr., dal nome del cantante preferito. Sarà proprio Alex, a viaggio terminato, a scrivere a Jonathan. Le sue lettere, che raccontano del loro incontro, di una maturità, di una crescita, sono parte integrante e abilmente cadenzata del corpus narrativo che così passa incessantemente da un piano temporale e linguistico all'altro. Effetto di stordimento che riscopre il perduto valore dell'evocazione che surclassa la descrizione. Certo, il dubbio del raggiro linguistico e commerciale, per chi è stato inevitabile vittima delle baricchiane prose, c'è.

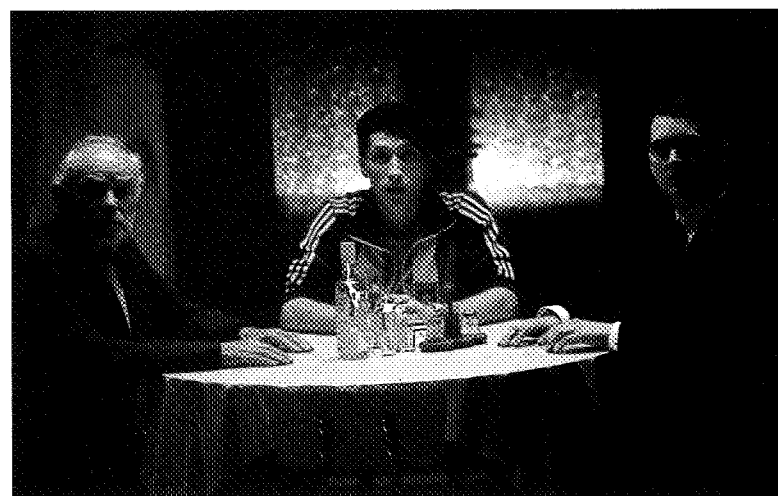
Liev Schrieber sceglie un libro non facile per girare il suo film d'esordio, questo è evidente. Ma non lo sceglie a caso.

Lui, infatti, uno di quegli attori di cui si ricorda sempre la fisionomia e mai il nome, per non parlare del film dove l'hai visto l'ultima volta – ma che a New York gode di immensa stima e credibilità artistica per via del suo ottimo curriculum teatrale – proviene da una famiglia ebrea che ha trovato rifugio in un paesino dell'Ucraina, prima di partire per gli Stati Uniti e iniziare una nuova vita. E in Ucraina Liev è tornato, come Jonathan, a cercare le proprie radici. Prima ancora che Foer pubblicasse il proprio romanzo. Analogia. Questa la chiave di volta che lega questo film a quel libro. O questo libro a quel film. Analogia e, come nella migliore e ormai scontata tradizione dell'adattamento, tradimento. Schrieber racconta la propria storia, e quella di Jonathan. Questo sceglie di raccontare, rendendo coraggiosamente e scientemente parziale il proprio approccio all'humus narrativo.

Il passato, la storia di Trachimbrod, la affida a piccolissimi e frantumati *flashback*. La lascia sullo sfondo, l'affonda negli occhi tristi della donna che aspetta. Quella donna ritratta nella foto col nonno Foer, quella donna che è l'ultima cosa rimasta di Trachimbrod, quella donna sopravvissuta che ha permesso la sopravvivenza e che ha serbato le memoria, chiusa in scatole diverse, ognuna con un nome, ognuna con un frammento di passato, di persona, di momento, di luogo. Ed è lei, Augustine – con la quale non casualmente Jonathan condivide la passione per la catalogazione del mondo attraverso gli oggetti – il cuore dell'avventura, il punto di non ritorno. Da lei arriva questa banda di insoliti viaggiatori. E lei, con la sua Storia, li renderà adulti, consapevoli, li renderà capaci di sentire le proprie emozioni e li unirà. Nella sua casa il passato di Jonathan e quello di Alex si uniranno, scoprendo inimmaginabili radici comuni.

Questo è il succo, questo è il nodo, questo è l'arrivo. Ma, come in ogni buon "on the road", così come nel libro stesso di Foer, quello che conta di più, qui, è il viaggio.
E se lo scrittore affidava ai suo molteplici stili e livelli narrativi il magico realismo della scoperta e della crescita, il regista si affida ad una struttura narrativa molto più elementare, ad una storia ripulita e semplificata. Schrieber riesce a non essere possessivo nei confronti di una materia narrativa magmatica e indivisibile e recupera una struttura esistente ma apparentemente invisibile ad una prima lettura del romanzo. Schrieber pulisce il romanzo di Foer rendendolo, in qualche modo, più onesto, pulito, sincero. E, elemento non secondario, mette tutto nelle mani dei suoi straordinari personaggi ed attori che, da buon attore, dirige eccezionalmente.
Elijah Wood, spaesato e misurato, nascosto dietro due lenti spesse come la complessità del mondo che lo circonda, si pone in scena con cifra kafkiana. Raccoglie meticoloso, colleziona tutto dentro bustine di plastica e le affigge a una parete, patchwork di ricordi, di memoria, di frammenti di quello che si è avuto, perduto, amato.
Alex, interpretato da Eugene Hutz, volto che ricorda un po' il Cassel dei tempi di *La Haine*[2], è un pazzesco mix di brutalità urbana da bullo di periferia, addobbato e infarcito del peggio dei miti della sottocultura americana, innescato sul corpo di un giovane russo fondamentalmente ingenuo ma in qualche inaspettato modo già ferito dalla propria storia personale. Hutz in realtà è alla sua prima – e davvero incredibile – esperienza d'attore. A lui Schrieber è arrivato per puro caso, cercando col produttore del film, Saraf, un gruppo musicale di serie origini esteuropee che si occupasse della colonna sonora del film, improntata su tonalità kusturicane. Eugene è infatti il cantante di un gruppo dal nome quantomeno evocativo: Gogol Bordello. L'incontro tra i tre è stato un vero colpo di fulmine e l'incontro si è immediatamente trasformato in un'audizione.
Questa coppia di giovani spaesati dal mondo e dall'epoca che vivono, uniti da un passato comune, sono guidati da un autista volontariamente cieco ma clinicamente vedente: il nonno di Alex, che ha scelto di non vedere ma ci vede benissimo (e, infatti, guida) e che solo a Trachimbrod troverà il coraggio di guardare di nuovo avanti senza il filtro degli occhiali neri, scelta che avrà conseguenze imponderabili e drammatiche.
Schrieber gestisce l'incredibile materiale che è riuscito a mettere insieme con astuzia e buon metodo ma, soprattutto, mettendo avanti cuore e "pancia". Se non è una regia brillante e sapiente a contraddistinguere il principio della sua messa in scena, lo è un tocco importante di realismo magico, lo è il coraggio di mostrare quanto immaginato chiudendo gli occhi alla fine di un capitolo del romanzo di Foer. Da lì, da un luogo della mente straordinariamente messo su scena e pellicola, viene la caratterizzazione del bambino adolescente newyorchese, chiuso dietro i suoi occhiali e nei pacchettini dove sterilizza ricordi e memorie. Sempre da lì arrivano i campi di girasoli, le strade di un'Ucraina lontana e sconosciuta eppure riconoscibile come il luogo di ogni ritorno. E ancora i volti, gli abiti stropicciati, gli occhi di Augustine, le pieghe del suo viso da personaggio mitologico. C'è una sapienza quasi proustiana nell'atteggiamento visivo descrittivo di Schrieber, che davvero è riuscito a non recidere il cordone ombelicale che lo lega al suo film, piccolo prodotto indipendente dall'anima bella, necessaria e sincera.
E non bastano tutta l'ironia e il sarcasmo intelligente ed amaro che questo film riesce a condensare, strappando risate che un secondo dopo ti gelano il sangue, a salvare lo spettatore da un finale che, per quanto provi ad essere asciutto, strazia e commuove, risvegliando il colpevole sonno della ragione di generazioni di spettatori sempre meno inclini a valutare il passato proprio e della propria cultura per meglio guardare all'oggi e, soprattutto, al domani.

Margherita Chiti

Ogni cosa è illuminata

Ogni cosa è illuminata

Note

1 Jonathan Safran Foer, *Ogni cosa è illuminata*, Milano, Guanda, 2002.
2 *L'odio* (*La haine*, Mathieu Kassovitz, 1995).

Il colore dei tempi

Le serie fotografiche di Gregory Crewdson

Il Sogno Americano. Quello con la "s" maiuscola; quello che non c'è più. Tempi bui, ormai da tanto, troppo tempo. Ma forse, rivisto e corretto, rivoltato e opportunamente adattato al qui ed ora, l'*American Dream* può tornare in gioco. E così è. Eccolo riapparire, elemento principale delle opere di Gregory Crewdson, fotografo artista nato a New York nel 1962. Soprattutto dei suoi due lavori più recenti, *Dream House* del 2002 e *Beneath The Roses* del 2003/2005. Eccolo, sì, il sogno americano, ma minato dall'interno, avvolto da una nebbia sottile, perso nel panico solitario, quello che ti cresce dentro e non sai perché guardando le immagini che compongono queste due serie. Fotografie di grande formato[1] e di grande impatto, immagini che sembrano non concludersi entro i propri confini ma appartenere ad una serie infinita di fotogrammi, inquadrature salienti di una storia tragica che però manca, non ci viene raccontata. Palese impianto cinematografico sia per l'immagine in sé che per le procedure di realizzazione di queste opere che sono state costruite appunto seguendo tempi e modi del cinema. Un *set*, vere cittadine della provincia americana blindate e occupate; una *troupe* di tecnici, addetti alle luci, truccatori, eccetera, degna di una qualsiasi pellicola hollywoodiana e che infatti proprio dalle pellicole di Hollywood per la maggior parte proviene[2] e un *cast* di più di cinquanta attori, tra cui spiccano senza dubbio i nomi di Philiph Seymour Hoffman, William H. Macy, Jennifer Jason Leigh, Gwyneth Paltrow, Tilda Swinton, Julianne Moore e tanti altri. E Gregory Crewdson, regista senza macchina da presa che rende immortali volti e corpi con la sua fotografia, realizzando, come lui stesso dichiara, film fatti di una sola immagine, storie congelate e fermate nel flusso del tempo. Film invisibili ma non perduti, che devono ancora venire ma che contemporaneamente sono irrealizzabili.

Gli ambienti tradiscono emozioni devastanti eppure all'apparenza sono inermi, neutri. Interni, stanze con la moquette, i letti sfatti e i dettagli fuori posto, ma anche esterni, luoghi isolati, strade con nessuno in giro al di fuori dei solitari protagonisti di queste storie misteriose e compiute a priori. Quasi sempre è notte, una notte dalle luci strane, quasi metalliche e i corpi degli attori sono bloccati in pose statiche, non sono, o almeno non sembrano, mai colti nel bel mezzo di un movimento, di un'azione. Sono fermi anche prima che il loro destino si compia, con le braccia distese lungo i fianchi e lo sguardo – vuoto eppure così carico di senso e sentimenti, rassegnazione – diretto verso un punto fuori campo, verso qualcosa che non è dato di vedere, qualcosa che forse concretamente non esiste.

Anche quando non sono le ombre della notte a tingere queste immagini, la sensazione di angoscia non viene meno. Un incendio divampa in una casa in legno vicino ai binari probabilmente abbandonati della ferrovia, il fumo e le fiamme salgono verso un cielo comunque plumbeo. Qualcuno cammina lungo i binari ricoperti di erba senza alzare lo sguardo su quanto sta accadendo.

La narrazione si interrompe e la costruzione della storia resta appannaggio dello spettatore, e così ognuno, partendo dall'immagine, la colloca all'interno di un prima e dopo assolutamente personale. Il silenzio e il non mostrato sono il vero punto d'origine di queste opere; ciascuno si pone domande, è inevitabile soffermarsi su ogni più piccolo dettaglio – e l'attenzione al dettaglio è davvero maniacale in ognuna di queste fotografie –, chiedersi il perché, cercare per forza una dimensione delle cose, dei corpi. Aspettandosi la tragedia, il più delle volte, o almeno quel qualcosa che per forza deve accadere, lo si dà per scontato, qualcosa di imminente che giustificherà l'immagine in sé e il comportamento degli individui che tale immagine ci mostra. È il perturbante freudiano che si nasconde in queste immagini, eccolo, ma non si ha il coraggio di ammetterlo, perché se lo dici ad alta voce poi lo sancisci e indietro non si torna.

In fondo le scene che Crewdson ci dà a vedere sono vita quotidiana, domestica per lo più, normale, insomma. Ma qualcosa non torna, è come se il tempo fosse scaduto e l'inevitabile in agguato fosse oramai alle porte.

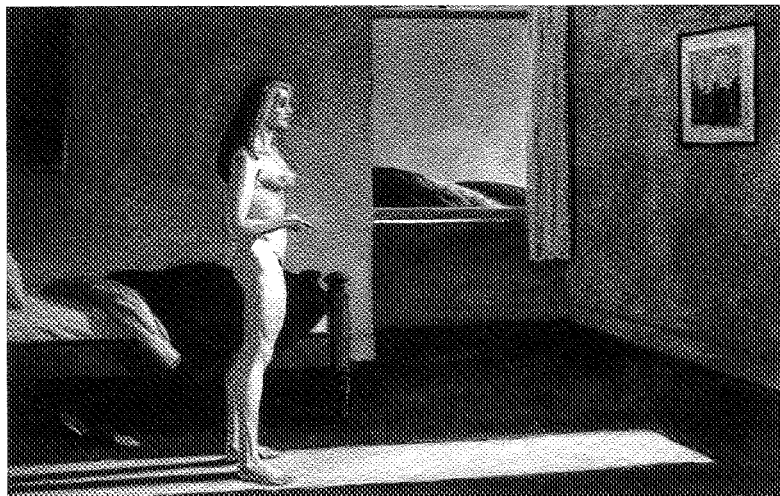
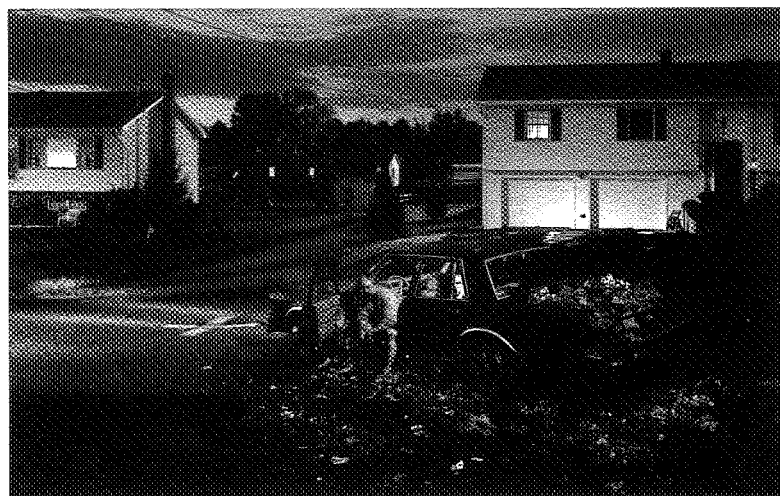
Ogni immagine ne contiene altre, ingloba una catena quasi infinita di rimandi, citazioni, influenze, sia per quello che riguarda la diretta costruzione dello spazio, la collocazione di oggetti e persone, che per la dimensione più ampia, la concezione artistica, e ogni elemento si lega con l'altro, cucendosi, mentre allo stesso tempo si nega, si sottrae. I riferimenti spaziano dal cinema alla fotografia, dall'arte figurativa alla letteratura. Tra i molti ci sono Diane Arbus e Cindy Sherman, c'è David Lynch e c'è lo Spielberg di *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, ma soprattutto c'è la pittura di Edward Hopper.

Al di là di chiare mimesi figurative[3], come in Hopper anche nelle foto di Gregory Crewdson il forte realismo visivo dell'immagine in sé si accompagna ad un ancor più energico senso di straniamento e di ambiguità psicologica. Le ombre giocano un ruolo importantissimo delineando nettamente i contorni degli oggetti, scolpendo le figure umane, sempre sole, crogiolate in questo fortissimo senso di solitudine e spesso e volentieri erette nell'attesa incessante di qualcosa o di qualcuno, protese verso l'orizzonte. Nei quadri di Hopper, gli interni, le stanze private spesso definite dalla penombra diventano per i suoi protagonisti quasi delle scatole che li contengono e all'apparenza li isolano e proteggono dall'invasione di un impalpabile pericolo esterno. In realtà, a ben guardare, bastano soltanto la luce che entra da una finestra e la piccola porzione di paesaggio esterno che si riesce a vedere a far venire meno questa sicurezza. I confini non sembrano più tanto definiti e, anzi, l'esterno, ciò che c'è "là fuori", la natura immanente o chissà cos'altro, appare pronta ad irrompere all'interno e ad impadronirsi di tutto quanto. Così, "spazio della natura e spazio civilizzato, corpi e case diventano elementi di un sistema di segni in grado di trasformare immagini e fantasie inconsce in costellazioni di immagini che solo apparentemente hanno ancora una funzione descrittiva"[4] e palesano immediatamente tutta l'ambiguità della scena rappresentata e la forte carica perturbante che ne deriva.

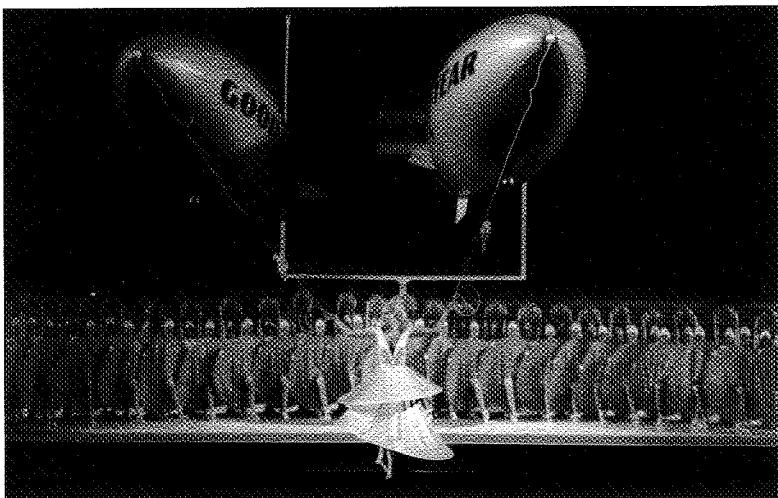
Come in Hopper, pure nelle fotografie di Crewdson c'è il senso della fine, intesa come fine delle cose e dei sentimenti, non c'è un prima e non c'è un dopo ma solo un fotogramma fermato nel tempo. Gli eventi, i sentimenti, lo stesso sogno americano appaiono cristallizzati nel tempo, una chimera. Accade oggi e forse è sempre stato così in fondo. Le casalinghe apparentemente gioiose non ci sono più. Hanno preso coscienza e ora si disperano. Le cose sono cambiate. I bambini sono cresciuti, hanno abbandonato le biciclette con i nastri attaccati al manubrio e i servizi da tè in miniatura; alcuni non hanno più fatto ritorno a casa. Ecco cosa dicono silenziosamente le immagini di Crewdson: quello che tutti sanno e che apertamente non si vuole dire. Che sotto l'apparenza la serenità è implosa e le più sottili paure sono uscite allo scoperto e si sono insinuate dove non avremmo mai voluto, nel tutto perfetto. Il senso di realtà, una realtà terrificante, non è mai stato così forte. Le fotografie che compongono le serie di Crewdson allora diventano il centro di questa realtà, schegge di quotidianità teatrale i cui protagonisti sono in attesa di essere distrutti. O forse, dopotutto, in attesa di essere salvati. Come tutti. Chi può dirlo?

Anna Soravia

Note

1. Le immagini di *Beneath The Roses* misurano 144,8 x 223,5 cm.
2. Molti dei tecnici hanno lavorato e lavorano solitamente nel mondo del cinema. Nel gruppo di *Dream House* c'era chi ha lavorato con Peter Jackson e Wes Anderson ad esempio.
3. Inevitabile ad esempio non notare la somiglianza figurativa tra l'immagine di *Dream House*, che vede protagonista Gwyneth Paltrow, e *A Woman in the Sun*, olio su tela di Hopper del 1961.
4. Rolf G. Renner, *Edward Hopper*, Köln, Taschen, 2001, p. 58.

A Woman in the Sun

Dream House

Cremaster, cos'era costui?

L'ottobre scorso è stato presentato presso il Mart[1] di Rovereto l'intero ciclo *Cremaster* dell'artista Matthew Barney: cinque film ideati e girati tra il 1994 e il 2002, che sono stati proiettati nell'arco di due giorni nell'ambito di *Transart*, festival di cultura contemporanea del Trentino Alto Adige. Mostrato per intero alla prima nazionale di Firenze nel 2002, *Cremaster* si è potuto vedere completamente in rare occasioni. La pubblicità che ruota intorno alla figura di Matthew Barney (marito della cantante-icona Bjork con la quale ha presentato alla Mostra del Cinema di Venezia il suo ultimo lavoro *Drawing Restraint 9*), la rarità dell'evento, il fatto che alcune opere di Barney fossero state esposte nella mostra del Mart *Il Bello e le bestie*[2], hanno attirato la curiosità di molti spettatori, facendo gremire le sale.
L'interesse degli astanti è stato ripagato con ore di immagini in movimento ermetiche, esteticamente bellissime, all'apparenza senza significato ma perfette, bizzarre e ricercate (nei costumi, nel trucco, nella fotografia, nei colori, nella sapienza del linguaggio cinematografico); film sovrabbondanti, ricchi di dettagli non casuali, quasi macchine meravigliose reiteratrici di azioni incomprensibili. Lungo e mediometraggi per lo più senza dialoghi (tranne *Cremaster 2*, 1999) con personaggi e creature simboliche e stupefacenti, che ricordano un po' i fenomeni da baraccone del precinema: uomini-caproni e bellissime ambigue fate dalla rossa criniera (*Cremaster 4*, 1994), ballerine androgine con corpi mozzafiato (*Cremaster 1*, 1995), donne-felino e scalatori insanguinati in kilt rosa (*Cremaster 3*, 2002), ninfe acquatiche dai capelli d'alga e matrone-cantanti secentesche (Ursula Andress in *Cremaster 5*, 1997), trasformisti della caratura di Houdini e uomini-alveare (*Cremaster 2*). Film dotati di *location* invidiabili: dal Crysler Building di Manhattan al palazzo dell'Opera di Budapest, a numerosi luoghi naturali di bellezza stupefacente. È nella presentazione di tali luoghi, e talvolta dell'azione in essi, che Matthew Barney infrange le regole più ferree della sua simbologia calcolata e regala un raro istante di emozione alla pazienza dello spettatore: le riprese a volo d'uccello sulle pianure salate dello Utah, sulle montagne ghiacciate del Columbia Icefield del Canada (*Cremaster 2*), sui prati verdi dell'isola di Man (*Cremaster 4*), sulle rocce-pilastri di Giant's Causeway nell'Irlanda del Nord; i rallentati passi di danza dei cavalli sulle pianure di sale (*Cremaster 2*); alcune evoluzioni delle ballerine di fila all'interno dello stadio della Boise State University dell'Idaho (*Cremaster 1*).
Il resto rimane lontano, estraneo, bello e impossibile; a meno di riuscire a vedere

Goodyear Chorus

ogni film almeno settantacinque volte (come confessa di avere fatto il critico d'arte Jerry Saltz con *Cremaster 4*, in un articolo apparso su *Flash Art* nel 1998[3]) o di leggere chi ha già studiato il fenomeno.

La parola *cremaster* ha un doppio significato: indica l'evento della formazione delle gonadi maschili o femminili durante la gestazione del feto; è il nome di un muscolo che regola il movimento involontario dei testicoli a seconda della temperatura esterna al corpo maschile al fine di preservare gli spermatozoi dal troppo freddo o dal troppo caldo. *Cremaster* è quindi ciò che determina la diversificazione sessuale, ma è anche il simbolo della metamorfosi, della trasformazione, delle forze esistenti in natura che combattono per la creazione di un essere, e quindi, in maniera più ampia, delle forze creatrici dell'arte. I cinque film non sono altro che "una grande metafora che richiama il processo creativo, ogni forma di creazione e in particolare quella artistica"[4].

Nella personale mitologia di Matthew Barney ogni personaggio, ogni luogo[5], ogni azione ha un significato e rappresenta un'energia fondamentale che porta alla costruzione dell'identità sessuale dell'individuo e, fuor di metafora, alla creazione artistica: essa si esplicita come una lotta tra forze diverse, tra tesi ed antitesi, tra idee e ripensamenti all'interno del processo creativo ben esemplificate dall'ambiguità sessuale, dalla metamorfosi, dagli incroci tra uomo/animale/creatura fantastica, che sono elementi onnipresenti nei film. Tuttavia, secondo Matthew Barney l'opera tende a procrastinare più che può l'approdo ad una sintesi, ad una precisa identità, poiché la definizione significherebbe la sua stessa morte[6]. Forse è per questo motivo che nei cinque film *Cremaster*, lo spettatore è sottoposto alla dilatazione dei tempi, a montaggi alternati infiniti, alla reiterazione delle azioni, perché Barney vuol rinviare quanto più possibile il compimento dell'opera. Per raggiungere tale scopo, la via preferibile è certamente il linguaggio cinematografico; anche perché il cinema, fin dalle origini, è stato il mezzo migliore per dare vita alla metamorfosi, al mostruoso e al meraviglioso, come accade ad esempio nelle opere di Méliès[7]. Infine, la sala buia mette lo spettatore nella condizione di osservare in maniera concentrata ogni mutazione, ogni colore, ogni minima azione, ogni dettaglio di questi happening calcolati. Perciò lo scultore, il performer, il fotografo, il disegnatore Barney sceglie il cinema come forma espressiva più congeniale.

Serena Aldi

Note

1 Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto.

2 L'opera fotografica di Barney *CREMASTER 4: The Loughton Candidate* (1994) è sul frontespizio del catalogo della mostra: Lea Vergine, Giorgio Verzotti (a cura di), *Il Bello e le bestie: metamorfosi, artifici e ibridi dal mito all'immaginario scientifico*, Milano, Skira, 2004.

3 Jerry Saltz, " Il nuovo sesso", *Flash Art*, n. 209, aprile-maggio 1998, p. 88.

4. Si veda l'articolo di Giorgio Verzotti, "I film di Matthew Barney al Mart", nel sito http://www.mart.trento.it/partecipare/eventi/eventidelmomento/.

5. Per l'importanza del luogo nella costruzione dei film del ciclo *Cremaster* e per la simbologia di ogni personaggio si veda Nancy Spector, *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, New York, Guggenheim Museum, 2003.

6. G. Verzotti, *op. cit.*

7. Gian Piero Brunetta, "Dai centauri all'Homo ferus agli androidi: percorsi del divenire animale lungo la storia del cinema" in L. Vergine, G. Verzotti (a cura di), *op. cit.*, pp. 251-261.

Killer7. Follia videoludica

Le parole chiave della produzione videoludica contemporanea sembrano essere principalmente due: fotorealismo e simulazione fisica. Il game design postmoderno progetta e realizza mondi di gioco sempre più verosimili, spremendo fino all'ultimo bit messo a disposizione dalle piattaforme hardware di ultima generazione, sia per quanto riguarda il comparto puramente visivo (modelli poligonali sempre più complessi ricoperti da *texture* dettagliatissime) che dal punto di vista delle meccaniche e della simulazione del comportamento fisico degli oggetti sullo schermo: se fino a qualche anno fa l'esperienza interattiva era sempre fortemente limitata e nettamente orientata all'azione principale, oggi solitamente disponiamo di una vasta libertà di intervento sull'ambiente e sulle cose che circondano i nostri avatar digitali. L'applicazione di complesse routine fisiche consente al giocatore di sfruttare un numero sempre più considerevole di oggetti del mondo ludico con finalità diverse da quelle puramente decorative: ecco allora che un tavolo di legno può smettere di essere elemento d'arredo non interattivo ed essere fatto a pezzi per ottenere dei frammenti appuntiti da usare come arma, oppure utilizzato come elemento di sbarramento per rallentare l'incedere dei propri opponenti, o lanciato direttamente contro il nemico o verso un ostacolo. Il videogame contemporaneo insegue l'utopia realistica operando secondo le logiche di trasparenza e immediatezza, negando il più possibile la presenza di elementi extradiegetici sullo schermo, semplificando le interfacce e i sistemi di controllo. Se, come affermato dalla maggior parte dei ludologi (Jesper Juul in primis), a spingerci a giocare non è il desiderio di narratività, ma l'impulso a comprendere strutturalmente i meccanismi di funzionamento che reggono l'universo videoludico, allora il game che tende a riprodurre l'aspetto e le dinamiche del mondo reale può essere considerato un tentativo di semplificare tale azione cognitiva messa in pratica dal giocatore, avvicinando percettivamente realtà e virtualità. Lontani quasi trent'anni dalla cosiddetta età simbolica, che costringeva il giocatore a immaginare racchette e palline da tennis al posto di sbarrette monocromatiche e grossi quadrati di pixel, lo scarto cognitivo che intercorre tra mondo finzionale videoludico e mondo reale tende a ridursi elevando però paradossalmente la difficoltà di fruizione: più cose possiamo fare nel mondo di gioco, maggiore sarà la difficoltà nell'operare correttamente per il raggiungimento degli obiettivi. Semplicemente, il reale come strategia di accesso semplificato al virtuale ha dei grossi limiti e pone delle serie problematiche.

Proprio su tale riflessione, e sul desiderio di spingerne all'eccesso gli effetti generando un reale disorientamento nel giocatore, sembra basarsi *Killer7*, ultima produzione di Shinji Mikami, uno dei più acclamati game designer della storia videoludica recente, padre delle celebri (e commercialmente fortunatissime) saghe di *Resident Evil* e *Devil May Cry*.

Lontano anni luce dall'iperrealismo visivo e fisico dell'ultimo *Resident Evil 4*, uscito quasi in contemporanea, che stravolge la tradizionale impostazione della serie rinunciando alle inquadrature in oggettiva, vera e propria marca stilistica dello storico *survivor horror* Capcom, optando per una visuale in semi-soggettiva (con l'effetto, purtroppo, di negare completamente la storica vocazione cinematografica dei precedenti titoli della serie, che generavano l'effetto di terrore proprio attraverso la costruzione del punto di vista), *Killer7* rappresenta una delle esperienze videoludiche più disturbanti dell'intera storia del medium.

Prodotto da Capcom, sviluppato da un team guidato da Mikami assieme a Hiroyuki Kobayashi per GameCube Nintendo (e convertito in seguito anche per la console di casa Sony), *Killer7* è un videogame sovversivo, in grado di mettere il giocatore a disagio non tanto per le tematiche trattate o per la storia raccontata, quanto per la trasgressione sistematica dei principi più consolidati del game design attuale. La verosimiglianza con la realtà come meccanismo di accesso al virtuale crea problemi di comprensione strutturale e mette spesso in crisi le strategie interattive del giocatore? Figuriamoci allora il livello di disorientamento raggiungibile tentando di mettere in scena ciò che accade all'interno della mente perversa di un feroce assassino.

Fin dalla cornice narrativa, l'universo ludico di *Killer7* trasuda follia: in apparenza, Mikami proietta il giocatore in un futuro alternativo in cui i paesi del mondo si sono uniti per contrastare il terrorismo internazionale: sette killer spietati si trovano a fronteggiare la minaccia di Heaven Smile, organizzazione capeggiata dal diabolico e fantomatico Kun Lan, capace di trasformare le persone comuni in orribili mostri pronti a farsi esplodere come veri kamikaze nei pressi di vittime innocenti (massima pervasività del terrore...). Eppure bastano pochi minuti alle prese con il sistema di controllo e con le ambientazioni di *Killer7* per rendersi conto che i sette personaggi governabili nel corso del gioco altro non sono che le sette personalità che coabitano nella mente schizofrenica di un solo uomo, il feroce Harman Smith, killer ridotto su una sedia a rotelle. Ciò che il giocatore è chiamato a compiere per la prima volta

nella storia del videogame è un allucinato viaggio nei meandri della psiche di un assassino, un universo in cui le regole non sono ricalcate su quelle del mondo reale, un mondo popolato dai fantasmi delle vittime di cui Harman non ha avuto pietà nel corso della sua esistenza. *Killer7* è la proiezione virtuale dell'universo psichico deviato di un serial killer, luogo in cui la violenza è necessariamente estrema, lucida, sanguinosa, spesso ai limiti del sadismo.

Mikami e Kobayashi partono da questa intuizione, collocare un videogame in uno spazio mentale e psichico, per costruire un'esperienza ludica disorientante e spesso disturbante, e per decostruire pezzo per pezzo le componenti più comuni del game design contemporaneo. Il graphic design delle ambientazioni di *Killer7* è quanto di più distante dal paradigma dominante del fotorealismo si sia visto negli ultimi dieci anni su una console da gioco: al posto di modelli tridimensionali costruiti con milioni di poligoni ricoperti di *texture* fotorealistiche, il giocatore si trova di fronte un mondo a tinte piatte, realizzate con la tecnica del *cell shading*, modellato in maniera essenziale, spesso rozza. GameCube e PlayStation 2 (le due console per cui il titolo è disponibile) paiono quasi costrette ad agire col limitatore, renderizzando le superfici e utilizzando soltanto alcune manciate di colori. Gli oggetti e i personaggi sono talmente squadrati da rimandare immediatamente con la memoria alle simulazioni tridimensionali costruite con i primi sistemi di realtà virtuale immersiva dei primi anni Novanta. A dominare, dunque, un'estetica profondamente antirealista, essenziale, scarna, rarefatta, eppure sufficientemente sporca da conferire a tutte le ambientazioni un'aria sinistra, freddamente macabra.

Dal punto di vista della regia, soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo delle macchine da presa virtuali e dunque la costruzione dello sguardo spettatoriale nell'universo videoludico, *Killer7* rappresenta nel percorso artistico dei suoi autori ciò che *Resident Evil 4* ha rinunciato ad essere. Con i precedenti episodi del più fortunato *survivor horror* della storia (dal primissimo *Resident Evil* per PlayStation del 1996, fino al suo remake per GameCube, passando per *Code: Veronica* e *Resident Evil 2* e *3*), Mikami ha ampiamente dimostrato di padroneggiare in maniera raffinata il linguaggio audiovisivo, palesando un'irrimediabile fascinazione nei confronti del medium cinematografico e dei suoi meccanismi di funzionamento. Privilegiando quasi sempre le inquadrature oggettive, Mikami "dà il meglio di se nella regia di attori fatti di poligoni" (cfr. Francesco Alinovi, 2004), sia nelle *cut-scenes* animate che nelle sezioni interattive, realizzando sequenze perfette anche dal punto di vista temporale, che sarebbero perfettamente funzionanti (dal punto di vista della costruzione della *suspence*) anche in qualsiasi horror d'autore. Il punto di vista in *Resident Evil* non è quasi mai neutro, né sembra votato a garantire la massima leggibilità della schermata al giocatore. Chi si trova ad interagire con le opere di Mikami deve saper vestire contemporaneamente i panni del giocatore e dello spettatore cinematografico: è proprio la capacità di assegnare questo doppio ruolo all'utente una delle marche stilistiche per eccellenza del game design dell'autore nipponico.

Se dunque con *Resident Evil 4* Mikami e Kobayashi scelgono di percorrere una strada completamente differente dagli episodi precedenti (probabilmente tentando di ringiovanire e dare nuovo spessore ad una formula ipercollaudata, ma ormai più che sfruttata), rinunciando completamente all'utilizzo di tecniche registiche direttamente mutuate dal medium cinema e progettando dunque un videogame tutto in semisoggettiva, con la macchina da presa virtuale alle spalle del protagonista a garantire sempre un'ottima leggibilità della scena e mettendo dunque in primo piano l'azione (quasi come in un *first person shooter*), con *Killer7* invece gli autori spingono all'estremo la sperimentazione sul linguaggio cinematografico applicato al videogioco. Come nei primi *Resident Evil*, l'utilizzo di oggettive e la costruzione di punti di vista "estremi" non è soltanto scelta estetica, ma componente profondamente radicata del gameplay e dunque della stessa esperienza di gioco. Risiede proprio nel gameplay, ed in particolare nel sistema di controllo del proprio avatar digitale, l'esperienza più disturbante (e originale) di *Killer7*: i sette assassini che si alternano sulla scena, ognuno con le sue caratteristiche e le sue abilità peculiari, molto semplicemente, non possono essere controllati come invece accade in qualsiasi altro videogame. Non esistono controlli che permettano di muovere il simulacro nella direzione desiderata. Come in un incubo paradossale, la levetta analogica del *controller* pare non funzionare: nessuna possibilità di muoversi a piacimento, nessun pulsante che serva a correre, a strisciare o a saltare. Un solo tasto da premere per far avanzare il proprio alter ego lungo un percorso prestabilito e farlo entrare e uscire da stanze e ambienti. Ad ogni possibile bivio, il giocatore viene interpellato sulla direzione da scegliere, prima di riprendere quella che pare davvero un'esplorazione (o come ha affermato più di un recensore, una discesa agli inferi) con il pilota automatico. Il controllo passa all'utente soltanto nei momenti in cui si devono fronteggiare gli opponenti, naturalmente a colpi di arma da fuoco.

Resident Evil 4 e *Killer7* rappresentano dunque due opere complementari, speculari e diversamente collegate alla tradizione del game design di casa Capcom: nel primo caso, l'utente è, completamente, e a pieno titolo, giocatore, mentre nel secondo è principalmente spettatore. La figura doppia del giocatore/spettatore modello (a cui l'utente deve per forza di cose adattarsi per poter fruire dell'opera) dei precedenti *Resident Evil* sembra splittarsi nel 2005 in due figure differenti, ognuna perfettamente istanziata in un'opera di Mikami e Kobayashi. Tanto è iperrealistico l'universo ludico di *Resident Evil 4* e perfetto e chiaro il sistema di controllo del suo protagonista, tanto è onirica l'ambientazione di *Killer7* e oscura e disorientante la sua interfaccia. Lo stile di Shinji Mikami sembra voler percorrere contemporaneamente due strade differenti, sovrapponibili soltanto con difficoltà: da una parte, il tentativo di realizzare un meccanismo ludico perfetto, in cui la giocabilità sia totale, immediata e immersa in un'ambientazione di stampo fotorealistico, dall'altra, una ricerca nei confronti dei limiti del medium videoludico e del suo sistema scopico e di (ir)rappresentabilità del reale, in cui anche il gameplay partecipi alla costruzione di un'esperienza disorientante e liminale.

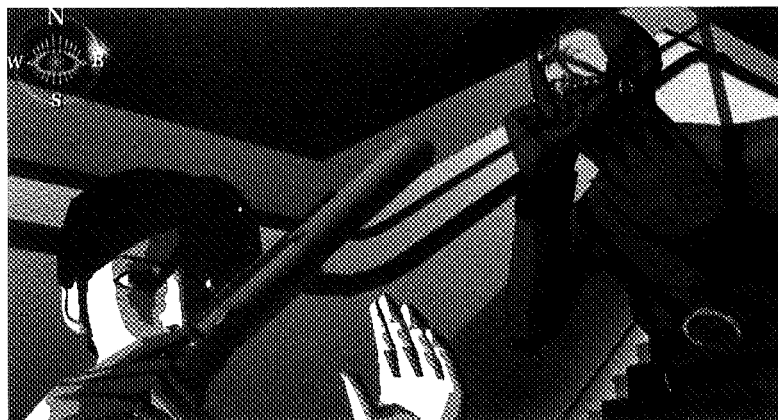
Cristiano Poian

Bibliografia di riferimento

Francesco Alinovi, *Resident Evil. Sopravvivere all'orrore*, Milano, Unicopli, 2004.
Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames*, Milano, Unicopli, 2002.
Matteo Bittanti (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Milano, Costa&Nolan, 2005.
Francois Jost, *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Milano, Il Castoro, 2003.
Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge MA, MIT Press, 2005.
Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004.

Ludografia

Resident Evil, Capcom, 1996.
Resident Evil 2, Capcom, 1998.
Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999.
Resident Evil: Code: Veronica, Capcome, 2000.
Devil May Cry, Capcom, 2001.
Resident Evil 0, Capcom, 2003.
Resident Evil 4, Capcom, 2005.
Killer7, Capcom, 2005.

Killer7

Killer7

Uno, nessuno, Numero 6

La costruzione dello spazio in *The Prisoner*

Io non sono un numero...
sono un uomo libero!
Numero 6

In un episodio de *I Simpson*, intitolato *The Computer Wore Menace Shoes*[1], appare nel cast un ospite speciale. O meglio, una voce speciale. Si tratta di quella di Patrick McGoohan che interpreta un oscuro personaggio chiamato Numero 6. Ai più giovani spettatori del geniale cartone creato da Matt Groenig questa presenza dirà senz'altro poco. Si tratta, in realtà, di una partecipazione importante, che testimonia la cospicua eredità lasciata da uno dei più significativi prodotti televisivi degli anni Sessanta. Nel corso dell'episodio, Homer Simpson si trova catapultato su una strana isola, abitata da animali esotici e persone in abiti vittoriani, e in cui tutti sono identificati tramite un numero anziché col proprio nome. Homer, temporaneamente nei panni del Numero 5, è apostrofato da Numero 6, che gli confessa di aver passato 33 anni a cercare un modo per evadere dall'isola e lo coinvolge nei suoi propositi di fuga. In quel momento, il signor Simpson si trova faccia a faccia con un vero e proprio mito televisivo, che per più di trent'anni ha appassionato gli spettatori di tutto il mondo.

Il riferimento, velato di ironia e parodia, è infatti a *The Prisoner* (*Il prigioniero*), serie prodotta in 17 episodi a colori tra il 1966 e il 1967 negli studi della MGM di Boreham per gli interni e nel villaggio di Portmeirion (Galles del Nord) per le scene esterne. Mal trasmessa in Italia tra la metà degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, la serie è stata più recentemente riproposta da Canal Jimmy (2000) e da Italia Uno (2003)[2], senza però suscitare quell'entusiasmo che l'ha portata ad essere un prodotto di culto in area anglosassone[3]. Il ruolo del protagonista di questo insolito show era interpretato appunto da Patrick McGoohan, all'epoca attore di fama internazionale e già interprete di un'altra serie tv di successo, *Danger Man*[4]. *Il prigioniero* è uno dei prodotti più stravaganti, ma allo stesso tempo coinvolgenti, della storia della televisione. Nonostante gli anni, si rivela ancora essere una serie vivace e appassionante, la cui ambientazione, così fortemente connotata, sfugge alle ingiurie del tempo, risultando talmente bizzarra da non apparire affatto datata né, tantomeno, ridicola.

Malgrado il suo nome, la serie non è ambientata in una prigione, ma in un apparentemente tranquillo e ordinato villaggio sul mare, dove tutti sembrano vivere una vita ricca di felicità e armonia. Patrick McGoohan-Numero 6 vi si risveglia all'improvviso, senza alcuna spiegazione, dopo aver dato le dimissioni da una non meglio precisata e segreta agenzia governativa. L'uomo, che sognava una vita più tranquilla, ma non serializzata, ottiene invece un isolamento forzato in un luogo altamente spersonalizzato e spersonalizzante, dove tutto è preordinato e non c'è nulla di spontaneo. Gli abitanti del villaggio, sorridenti e plasticati, sono semplicemente numeri, metafore di una convivenza sempre più difficile tra l'uomo e la società in cui è inserito. Non va dimenticato, infatti, che la serie è concepita e prodotta alla vigilia dei movimenti di contestazione giovanile della fine degli anni Sessanta, in un contesto storico e sociale in cui i germi e i fermenti dell'imminente agitazione sono già ben presenti. Particolare non secondario, e che alimenta la mitologia della serie, è che dal villaggio, dall'isola, è impossibile fuggire, poiché ogni volta che qualcuno tenta la fuga dei misteriosi palloni di gomma bianca arrivano a rimettere il malcapitato al suo posto, imprigionandolo in una orribile morsa soffocante. Il villaggio è sorretto dal Numero 2 (che cambia identità più volte nel corso dei 17 episodi), a sua volta sottoposto al numero 1, la cui identità sarà, nel rispetto dei più classici meccanismi seriali, svelata solo durante l'ultimo, appassionante episodio.

Palloni bianchi, numeri 2 che cambiano faccia, sdoppiamenti di personalità e rocamboleschi tentativi di fuga hanno contribuito alla mitizzazione dello show da parte dei suoi cultori, che si sbizzarriscono da anni nelle spiegazioni più irrazionali ed esoteriche sul significato della serie.

Uno degli elementi più interessanti di *The Prisoner* è sicuramente il trattamento dello spazio fisico. Il villaggio in cui il Numero 6 si ritrova esiliato ha infatti le caratteristiche di un luogo idilliaco e al tempo stesso spaventoso, parto di una mente maniaca del controllo e dell'ordine, a metà strada tra il campo di concentramento e l'euforica rappresentazione della città offerta dalle *sit-com* anglosassoni. In realtà, come anticipato, gli esterni vengono girati *on location* in un paesino del Galles che ancora oggi sfrutta commercialmente l'*appeal* esercitato sui turisti dalla serie[5]. Il villaggio di Portmeirion assomiglia incredibilmente, con le sue case tutte uguali, le sue vie ordinate e i piccoli mezzi di trasporto simili a quelli visti sui campi da golf, alla Main Street dell'immaginario Disneyano, trasformata in realtà, sebbene utopica e anacronistica, con la realizzazione di Celebration[6]. Sull'isola lo spazio è limitato, circoscritto, colmo di divieti e restrizioni che impediscono, a tutti gli effetti, il movimento. Il residente dell'isola, come il visitatore di un parco tematico o di un set cinematografico, non può accedere al *backstage*, al dietro le quinte, non gli è permesso muoversi nello spazio di retroscena, ma è costretto a seguire itinerari e percorsi forzati che altri hanno stabilito per lui. Ad accrescere il senso di disorientamento contribuisce poi l'inabilità del Prigioniero a determinare

> his geographic position, represented most directly by the fact that none of the maps available in the village indicate the location of the village in relation to the rest of the world, can be taken as an extended allegory of the difficulty of cognitive mapping in the postmodern world. Indeed, the village carries no geographic or cultural markers that might indicate its location[7].

L'uomo del villaggio è allora l'uomo della società postmoderna, sperso in mezzo a un mondo di simulacri, per il quale il disorientamento è la sensazione prevalente e che trova difficile, se non impossibile, distinguere tra i suoi carcerieri e i compagni esiliati. Benché non esistano sbarre o celle, è evidente che il Numero 6 si trova in realtà in una prigione, costituita da un sistema efficiente e funzionale, studiato per identificare e sorvegliare una popolazione di criminali, colpevoli, in questo caso, di sapere troppo o troppo poco. La prigione, come metafora della condizione postmoderna, somiglia molto, appunto, al parco tematico, la cui

> obvious fictionality is designed [...] to make the outside world appear solid and real, when it is, in fact, nothing but a collection of simulacra – simulations that do not duplicate anything in reality. [...] For Baudrillard, Disneyland functions to encourage the general population to accept the reality of a consumer capitalist social world that is, in fact, "hyperreal", saturated with images and simulations[8].

Ma il mondo esterno, reale, altro non è che quello di Portmeirion o di Seaside[9], a loro volta luoghi mitici, iperreali e simulacrali. Grazie al suo complesso gioco di specchi, rimandi e citazioni, alla lettura acuta e anticipatrice delle difficoltà del vivere nella società postmoderna, *The Prisoner* è, ancora oggi, una delle serie più innovative e interessanti che lo spettatore televisivo abbia avuto occasione di vedere. E Homer Simpson, da bravo teledipendente, lo sa bene.

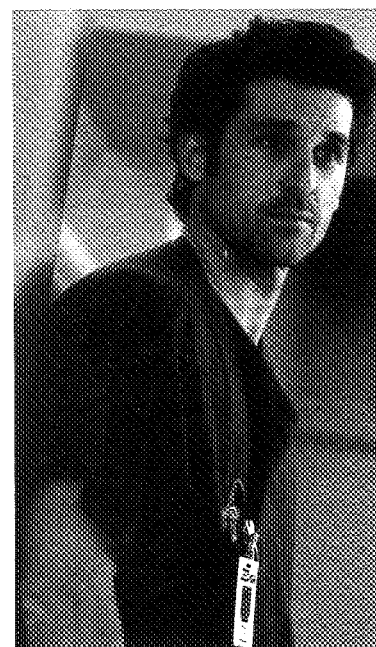
Veronica Innocenti

Note

1. L'episodio è andato in onda negli USA il 3 dicembre 2000; è stato scritto da John Swartzwelder e diretto da Mark Kirkland.
2. L'intera serie è oggi edita in DVD da Yamato Video e da Hobby & Work.
3. Alcuni siti Internet dedicati alla serie, al suo protagonista, nonché al villaggio che ha ospitato le riprese:
http://www.snpp.com/episodes/CABF02;
http://ilprigioniero.altervista.org/;
http://users.aol.com/theprsnr/index.html.;
4. Negli USA questa serie britannica è nota come *Secret Agent*. Prodotta dal 1960 al 1966, McGoohan vi interpreta il ruolo di John Drake, agente specializzato in missioni volte a garantire il mantenimento della pace nel mondo contro ogni potenziale azione sovversiva.
5. http://www.portmeirion-village.com/.
6. Vanni Codeluppi, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai passages a Disney World*, Milano, Bompiani, 2000, p. 189 e Alan Bryman, *The Disneysation of Society*, London, Sage, 2004, p. 49.
7. Keith M. Booker, *Strange TV: Innovative Television Series from* The Twilight Zone *to* The X-Files, Westport, Greenwood Press, 2002, p. 77.
8. *Ibidem*, p. 87.
9. La città di Seaside, in Florida, è la *location* in cui è stata ricreata la Seahaven Island di *The Truman Show*. È evidente, quindi, l'influenza di *The Prisoner* sul film di Weir, benché l'accostamento sia poco esplicitato dagli studi critici.

Medici senza frontiere

Il *Medical Drama* e le contaminazioni con gli altri generi

In principio furono Mark Greene e Doug Ross. E poi John Carter, fin dal suo primo giorno come tirocinante. Poi tutti gli altri, o quasi, col tempo. I nostri dottori. Più di dieci anni trascorsi tra le corsie del Pronto Soccorso del County General Hospital di Chicago. *Emergency Room*. I nostri medici sempre in prima linea.
Era il 1994 quando iniziò la messa in onda negli USA di quella che sarebbe diventata una delle serie televisive più amate e longeve di sempre, di lì a poco esportata praticamente ovunque in giro per il globo. Era evidente: *E.R.* si distingueva nettamente da tutte le serie di ambientazione medica che l'avevano preceduta soprattutto per l'altissimo livello qualitativo, per la capacità di sperimentare forme narrative e visive inconsuete, spesso prese direttamente a prestito dal cinema[1] (ma non solo) e per l'impeccabile costruzione dei personaggi e delle vicende, sia interne che esterne all'ambito lavorativo; personaggi caratterizzati da molto più della loro sola professione di medici. Esseri umani prima di tutto. Eppure la novità che ancor di più colpì agli esordi di *E.R.* era l'estrema precisione nella costruzione delle scene mediche, con tutto ciò che ne veniva, dal ricorso a termici estremamente tecnici, fino alle realistiche sequenze di interventi in sala operatoria o nei *box* d'emergenza del Pronto Soccorso. Un'assoluta innovazione che lo spettatore a digiuno di cultura medica e poco avvezzo alla terminologia specifica, percepì fin da subito, straordinariamente, come un punto di forza. Un rischio corso e ben superato, giusto il tempo minimo per impratichirsi.
Ambientata in un policlinico universitario, dove medici esperti istruiscono le future generazioni, *E.R.* va certamente considerata come la serie che ha completamente rinnovato il genere medico e che ha aperto la strada ad un curioso fenomeno di ibridazione tra il *Medical Drama* e gli altri generi narrativi televisivi, specialmente nel recente periodo. Mentre assistevamo al trasferimento del Dr. Ross, alla straziante malattia del Dr. Greene, al suo addio e al passaggio di consegne all'ormai pronto John Carter, le reti televisive statunitensi continuavano a sfornare a ritmo vertiginoso nuovi modelli e nuovi sottogeneri. Benché molte delle innovative serie create intorno alla metà degli anni Novanta siano ora giunte a termine, il loro peso è ancora notevole: hanno segnato un'epoca come mai prima aprendo la strada alla sperimentazione. Del grandissimo successo e della facile esportabilità di questi prodotti era ed è ad oggi impossibile non tenere conto nella costruzione dei nuovi telefilm, a prescindere dal genere narrativo. Così facendo le divisioni in tipi si sono fatte quasi inutili, i confini non più definiti e le commistioni tra generi sempre più frequenti. È curioso che tipi narrativi così riconoscibili ed in passato apparentemente inconciliabili[2], abbiano a poco a poco iniziato a scavalcare a vicenda le proprie posizioni. Una nuova serie, oggi, non mira solo a ottimizzare il modello precedente rispetto al suo genere narrativo, non solo tiene conto sotto forma di derivazione di elementi estrapolati da suoi predecessori, ma spesso dialoga in modo attivo con tutto il panorama seriale televisivo.
Più di tutti gli altri, sembra essere proprio il *Medical* quello che risente di questa tendenza alle contaminazioni e che ha generato le esperienze più riuscite, peraltro non solo in campo narrativo[3].
Il caso più evidente di sicuro riguarda le serie mediche costruite tenendo conto dei canoni del nuovo *Police Drama*. Non si può non partire da *C.S.I.*, corrispettivo di *E.R.* per il poliziesco, serie che ne ha sostanzialmente modificato la prospettiva, spostando il punto di vista dalla normale indagine investigativa all'analisi tecnica delle prove da parte della Scientifica. L'idea di una presa in esame degli elementi della ricerca solidamente attenta al dettaglio, si è rivelata vincente e il fenomeno *C.S.I.* ha affascinato i creatori di serie tv al punto di fargli utilizzare i nuovi canoni anche all'interno di altri ambiti narrativi.
Nel momento in cui *E.R.* ha iniziato ad avere qualche problema per lo più con la caratterizzazione dei nuovi personaggi, un altro medico, protagonista straordinario di una delle serie più riuscite della stagione USA 2004-2005, si faceva conoscere. Il Dr. Gregory House del telefilm omonimo opera presso un grande ospedale del New Jersey. Il suo compito è quello di formulare diagnosi, trovando la giusta cura per quei pazienti della cui malattia nessun altro è in grado di reperire le cause. Insieme al suo speciale *team*, House non vive le sue giornate tra le corsie dell'ospedale ma defilato passa in rassegna le prove a sua disposizione — sintomi e possibilità diagnostiche — organizzandole a mo' di indagine né più né meno di quanto facciano Gil Grissom e i suoi[4]. Come Grissom è il punto di forza del turno di notte della Scientifica di Las Vegas, il centro di *House* è proprio il suo protagonista. Entrambi sono personaggi fuori dal comune, solitari e misantropi e dall'intuito geniale. House non segue in alcun modo le regole formali, non porta il camice fregandosene della diplomazia, è un medico bravissimo ma più propenso a salvare la vita ai pazienti che a confortarli. È cinico, ma il suo è un cinismo per lo più tragico, fatto di isolamento e autodistruzione. Come Grissom, House resta nel passato, non ricambia i sentimenti della bella collega, vive la sua vita, o quello che ne è rimasto realizzandosi nella riuscita del suo lavoro.
Passando ad un altro genere, la *sit com*, ecco un'altra scommessa — scrutare l'ambito medico con occhio ironico più che clinico - vinta da un gruppo di telefilm di cui *Scrubs* è probabilmente il più conosciuto e di successo. D'altra parte anche il tono serio di *E.R.* non raramente è rotto da momenti se non comici quanto meno surreali; nel corso degli anni se ne son viste tante, dal fan di *Star Trek* che si presenta in ospedale dopo essersi automutilato le orecchie per assomigliare ad un vulcaniano, al bambino con il *led* luminoso incastrato nel naso o l'ustione da bidet della signora in sala visita due... In *Scrubs*, serie trasmessa da NBC dal 2001, le vite di un gruppo di giovani medici all'interno dell'ospedale tra dottori affermati, pazienti e esperienze quotidiane vengono raccontate con tono ironico, demenziale o quasi malinconico, con una marea di citazioni e di *guest star*. L'ambientazione è quella classica della *sit com* — pochi ambienti quasi esclusivamente interni e ricorrenti. E l'ospedale, certo, è perfetto per questo. Proprio le scene comiche di interazione tra i personaggi occupano la quasi totalità di ogni episodio, lasciando praticamente solo sullo sfondo le vicende mediche.
Sempre un gruppo di tirocinanti, chirurghi del Seattle Grace Hospital, compone il cast di *Grey's Anatomy*, serie che con una prima stagione brevissima ha raccolto grandi ascolti e che mescola alla medicina un pizzico di *soap opera*, e, approssimativamente, certe atmosfere di

Grey's Anatomy

Sex & the City. Certo, il punto di forza sono i rapporti umani (vedi sentimental-sessuali) della protagonista e compagni[5], che guidano le loro scelte sia private che lavorative e c'è una protagonista le cui riflessioni in *voice over* aprono e chiudono ogni episodio e che ha una storia d'amore tormentata, ma di sicuro i dialoghi e le trovate non sono tanto frizzanti quanto alcuni gli hanno voluto attribuire. Resta comunque un telefilm abbastanza ben congegnato, che miscela in ugual misura la sicurezza delle procedure mediche e gli incerti dilemmi personali da un punto di vista assolutamente femminile.
Da *E.R.* ad oggi tanti percorsi sono stati intrapresi, insomma. Non c'è apparentemente territorio che la medicina non possa esplorare, punto di vista che non si possa adattare al *Medical*, o almeno così sembra. E c'è da esser sicuri che la ricerca medica non si fermerà qui.

Anna Soravia

Note

1. Si veda Alice Autelitano, "Tempo di serial. E.R. - Medici in prima linea", *Cinergie*, n. 8, settembre 2004, pp. 52-53.
2. A parte rari casi come *Law & Order*, che per la prima volta univa genere poliziesco e processuale. E ancora, al di fuori della produzione USA, *The Kingdom* di Lars von Trier, che non può essere considerato una vera e propria serie tv ed è un prodotto sicuramente più autoriale, ma che utilizza comunque i canoni dell'*horror* adattandoli ad un'ambientazione medica.
3. Parlo dei tanti esperimenti di *docufiction* o *docusoap* che seguono le vite di medici e pazienti all'interno di vere strutture ospedaliere, *format* per lo più americani da cui poi in genere vengono tratte versioni nazionali. Da noi, *Reparto Maternità* realizzato nell'omonimo reparto del San Camillo di Roma, o *H24*, ancor più "*E.R.* dipendente", che racconta la vita frenetica di un Pronto Soccorso romano. Esperimento curioso perché ne sono state realizzate due versioni, attente ad elementi diversi, trasmesse una da FoxLife e l'altra da Rai3.
4. Non sono rare le incursioni ordinate da House per cercare prove materiali decisive nelle abitazioni e nei luoghi frequentati dai pazienti.
5. Tant'è che il *pilot* si apre con il personaggio di punta, Meredith Grey, a letto con uno sconosciuto incontrato la sera prima, e che poi, al primo giorno in ospedale, lo spettatore (e lei stessa) scoprirà essere uno dei suoi superiori.

Weeds: le erbacce crescono tra i giardini immacolati di Agrestic

"Little boxes on the hillside, Little boxes made of ticky tacky, Little boxes on the hillside, Little boxes all the same". La voce screziata e cantilenante di Malvina Reynolds introduce con queste strofe ogni puntata di *Weeds*. La storia si svolge nel borghesissimo Agrestic, un quartiere surreale parente stretto del suburbio di *Edward mani di forbice* (Tim Burton, 1990). Nancy Botwin è una casalinga, sì, ma nient'affatto disperata. Ne avrebbe di motivi per commiserarsi: il marito è scomparso improvvisamente in seguito ad un attacco cardiaco, non ha un lavoro per mantenere se stessa e i propri figli e, come se non bastasse, è circondata da amiche inviperite e pettegole. Ma Nancy non si perde d'animo e trova un modo non convenzionale per pagare le bollette: spacciare marijuana ai propri vicini benpensanti. Agrestic mostra così tutta la sua contraddittorietà, custodendo tanto gelosamente l'attività segreta di Nancy che nemmeno la sua amica-nemica Celia, lei sì una *desperate housewife* in piena regola, sembra sospettare nulla. Il primo a reggerle il gioco è Doug, ufficialmente irreprensibile uomo pubblico di Agrestic e amministratore delle finanze di Nancy, ma segretamente dipendente dalla sua droga. Nonostante Nancy lo disprezzi profondamente, si avvale del suo aiuto per mettere in piedi un'attività di copertura per giustificare le entrate provenienti dalla marijuana. Nancy ha due figli: Silas, un adolescente scapestrato, e Shane, un bimbo sensibile e introverso, ai quali la donna riesce a garantire, nonostante tutto, un ambiente famigliare sereno e pieno di affetto. A poche miglia da Agrestic, in un quartiere certo meno elegante e ben visto, vivono gli Shepard, una famiglia allargata afroamericana assolutamente fuori dalle convenzioni. Gli Shepard sono i "fornitori" di Nancy. Heyla, la capo-tribù, è una fonte incessante di battute politicamente scorrette e, anche se tiene molto a mantenere con Nancy rapporti strettamente professionali, è abbastanza evidente che prova una certa solidarietà femminile nei suoi confronti. Suo figlio Conran, più socievole e aperto, diventa presto l'unico vero amico e confidente di Nancy, la spalla su cui piangere nei momenti di tristezza.
"Weeds", in inglese, oltre ad essere uno dei modi per definire la marijuana, significa anche "erbacce". Ed è su questa ambiguità semantica che ruota il soggetto del serial. L'erba cattiva è la mancanza di moralità della società di Agrestic, in cui una madre sottopone la figlia novenne a massacranti diete, preoccupata che il suo soprappeso possa rovinarle la vita sociale. Al di fuori della protagonista, tutti gli abitanti adulti di Agrestic sono privi di spessore, nevrotici invischiati nelle proprie piccole grandi miserie e incapaci di avere uno sguardo realmente oggettivo su ciò che li circonda. Nancy prova allora un piacere sottile nel fornire ai propri vicini di casa della droga, quasi fosse un modo per punirli e riscattare se stessa, poiché la vita l'avrebbe condannata, dati i suoi problemi finanziari, ad essere emarginata dal loro mondo dorato. Allo stesso tempo si rifiuta categoricamente di vendere droga ai bambini, perché innocenti e privi di colpe, dimostrando di non perseguire il solo guadagno, ma di avere una propria morale, totalmente anticonformista ma ben definita. Il suo senso morale e la sua sensibilità la portano a costruire un legame profondo non con i propri "simili", i membri delle famiglie bene di Agrestic, ma con il gruppo famigliare che le fornisce la marijuana. Quando Nancy è nel loro tinello sente di poter essere se stessa, di poter esprimere liberamente ciò che pensa. Gli Shepard sono infatti gli unici, oltre alla protagonista, in grado di rappresentare valori positivi quali la solidarietà famigliare e la lealtà verso il prossimo. È quindi "anticonformismo" la parola-chiave di questo serial, in cui le apparenze dei personaggi non sono l'indice della loro positività ma il loro contrario.
Weeds, che in America ha già riscosso un notevole successo e ha fatto guadagnare alla propria attrice protagonista, Mary-Louise Parker, un Golden Globe, ci offre un interessante spunto per riflettere su come la rappresentazione della donna nelle serie televisive sia repentinamente cambiata nell'ultimo decennio. Se le single dalla turbolenta vita sentimentale di *Sex & the City* non rappresentavano altro che uno dei simboli della modernità decadente, quello della donna sperduta nella città, e la vera portata innovativa non consisteva nel rappresentarle sole e indipendenti, ma nella libertà sessuale che esse ostentavano, con *Desperate Housewives* abbiamo assistito ad un ritorno della rappresentazione della donna nel ruolo tradizionale di moglie e madre. Con *Weeds* tale tendenza pare in via di rafforzamento. Non è ancora chiaro se questa svolta sia solo imputabile, come molti hanno sostenuto, alla crisi della società americana post undici settembre, o se sia segno di un più profondo cambiamento dei valori, con un conseguente ritorno alla tradizione. Certo è che la casalinga torna al focolare domestico ben diversa da come era prima di lasciarlo. Sia in *Desperate Housewives* che in *Weeds* la donna è la vera capofamiglia. Gli uomini, quando ci sono, sono relegati ad essere solamente delle figure comprimarie. Ma in *Weeds* assistiamo ad un ulteriore passo in avanti: Nancy non è sola perché abbandonata o trascurata dal compagno. È sola perché vedova, ha amato il marito e ha un ricordo del tutto positivo di lui. La figura di Nancy va quindi oltre certi stereotipi di avversione verso il genere maschile, forse un ingombrante retaggio del post-femminismo, che hanno caratterizzato molte delle figure femminili dei serial degli ultimi anni. Ciò che muove Nancy non è lo spirito di rivalsa sull'uomo, ma l'affetto e l'istinto di protezione verso i propri figli.
Le notizie sull'avvento di questo serial in Italia sono ancora confuse, ma è facile pensare che anche da noi verrà accolto con curiosità e con, forse, un pizzico di sgomento.

Valeria Mantegazza

Weeds

Le Giornate del Cinema Muto
XXIV Pordenone Silent Film Festival
Sacile, 7-16 ottobre 2005

Antoine: "una storia naturale e sociale". Note sulla retrospettiva del cineasta

Solo i documenti umani, diciamolo a voce ben alta, fanno i buoni libri
Edmond de Goncourt[1]

Nella Francia della Terza Repubblica, dove un ordine ferreo cela una spaccatura profonda, aperta dalle fosse comuni del 1871, nella piccola ma agitata Limoges, già borgo dei Renoir, cresce André Antoine (1858-1943). Primogenito di una famiglia di poveri operai, sin dai dodici anni, André è costretto a sbarcare il lunario, accollandosi mansioni diverse presso un agente di cambio, un bottegaio e alla Compagnia del gas. Il giovane si forgia nel *milieu* proletario di Parigi, tenendo bene a mente i precetti dell'opera di Zola, romanziere della *rive gauche*, noto, nell'ambiente, per i suoi squarci di "storia naturale e sociale". Conciliando un impiego da libraio con le serate nel sottopalco dell'Opera e della Comédie, spiando tra le pieghe del sipario, Antoine si avvicina a Zola, che intanto si batte proprio contro la *pièce bien fait* di questi teatri. Lontano dalla morsa dell'alta finanza reazionaria, Antoine non solo ne eredita la lezione, edita nel 1881 in *Le Naturalisme au théâtre*, ma si adopera per fare dei suoi operai dei veri attori, e non delle comparse. Siglando il primo di una lunga serie di debiti, Antoine assolda al suo studio da dopolavoro – il Théâtre Libre – quelle frange declassate che Zola va a studiare nei tuguri del quartiere latino: una modista, un commerciante di ombrelli, un funzionario, un fruttivendolo, un pittore da banchina e un impiegato di borsa. Su questa linea, dopo una sola stagione di ribalta, si scatenano i dibattiti in Parlamento, tant'è che il deputato socialista Jean Jaures scrive una missiva al regista, pregandolo di mettere in scena *Les Tisserands*, dramma sullo sciopero dei tessili in Slesia: una sola rappresentazione, infatti, avrebbe convertito al socialismo molti più adepti che tutta una serie di arringhe in piazza. L'arte deve avvicinarsi al vero; mai, come nel 1887, s'era preso alla lettera Zola. Registrando il brulichio della folla, sprofondata tra le verdure, nelle notti alle Halles, notando il peso del grisù sugli occhi, mentre sale dalla galleria della miniera di Anzin, Zola tiene le note delle sue opere, convinto che "il minimo documento umano [...] prende alle viscere molto più fortemente di qualunque combinazione immaginaria"[2]. Antoine professa questa fede, sia nel periodo del teatro dilettante, attingendo al "granaio" di repertori del circolo di Médan (1887-1897), sia ai tempi della ribalta di professione – Théâtre Antoine e Odéon (1897-1914) –, senza dimenticare l'esperienza che ci interessa di più: l'esordio al cinema come autore, presso il colosso Pathé, per le maestranze della SCAGL (Société cinématographique des Auteurs et Gens de Lettre).

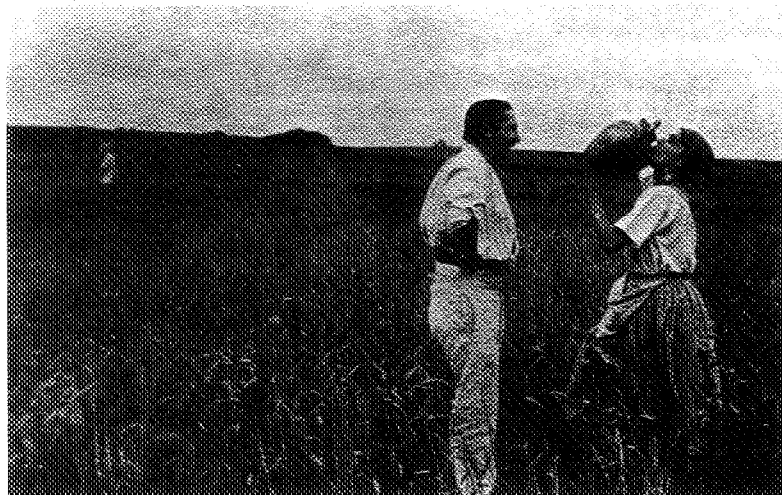
Nel 1914, allo scoppiare del conflitto, la Pathé non solo subisce il contraccolpo della leva, ma viene requisita della nitrocellulosa, esplosivo da trincea, finendo, in ultima battuta, per emigrare in America, dove ha il 50 per cento delle sue azioni, e dunque dei suoi autori. In un quadro di espatri e *boulevards* in fiamme, Antoine, senza la benché minima esperienza, corrisponde il primo lauto stipendio di 50 mila franchi per la regia di *Quatre-vingt-treize*, gavetta che lo porta a realizzare altri otto film muti, tutti, a rigore, fuori dagli *ateliers*, a costo di dissipare i capitali. Non essendo iscritto al partito comunista, Antoine crede piuttosto ad un sano populismo, che, ricorda bene lo storico Philippe Esnault, ha radici lontane. In gita nella Parigi del tardo 1871, a ridosso della Restaurazione dopo il breve colpo della Comune, per i viottoli delle Halles, a tredici anni, Antoine vede il cadavere di un comunardo, che la madre gli indica dicendogli: "Vedi, ecco perché dovrai stare sempre dalla parte del popolo"[3]. Per ironia della sorte, nei giorni dei cordoni sciovinisti attorno alla rossa Union Sacrée il primo impiego nel cinema è proprio la regia dell'epopea borghese di Victor Hugo, *Quatre-vingt-treize*, anno delle lotte fratricide tra le bande contadine della Vandea, tenute dal buon marchese Lantenac, e le brigate dei Berretti Rossi, fedeli alla Repubblica. Nel 1793, dopo che "si è tagliata la testa al re e maritata la Regina a Robespierre"[4], il Comitato di Salute Pubblica deve far fronte ai nemici, che, per il nano Marat, si trovano ovunque. Antoine s'apposta tra i roveti e i conventi del bosco della Saundraie per allestire le rappresaglie tra gli onesti marsigliesi e i monarchici, briganti e ladri di bambini. Sulla traccia di Hugo, il film si chiude con la resa contadina e il tradimento del giovane generale Gauvain, che libera il nobile condannato. La legge è impietosa, giacobina o marziale che sia, ieri come oggi; che muoiano, a decine, in Vandea o, a migliaia, sulla Marna: per decreto, al posto del prigioniero si giustizia il complice. Antoine non vorrebbe ma deve licenziare il testo, glissando sulle parole "il capo vezzoso e altero s'incastrò nell'infame collare"[5]; a scanso di equivoci con la censura, ci si limita ad un piano lungo su boia e ghigliottina, virato in rosso, mentre, fuori campo, Gauvain, ex-curato, delegato del Terrore di Parigi, si spara al

petto, senza commenti di parte negli intertitoli. Messo alle strette, il regista viola il piano medio e ripiega sul totale, allontanando la linea del fuoco dalla mannaia, strumento di morte, che sopravvive a tutte e tre le Repubbliche con consenso quasi unanime. Già in questo primo film, distribuito sette anni dopo essere stato realizzato, si nota il pegno pagato alla censura marziale, che, d'altra parte, vige fin oltre il 1920. Inoltre la Francia antisemita dell'*Affaire Dreyfus* ha inquisitori anche in seno, nei ranghi Pathé, i quali si scoprono declinando la produzione di *Israel*, pièce di denuncia di Bernstein. Nel 1919, presi accordi con la Tiber, Antoine corre ai ripari nella Roma papalina e gira *Israel*. Ciononostante, la storia di un nobile, che si ritrova figlio di banchiere ebreo e che, per espiare, prende i voti, con esiti tragici, non passa indenne. Alla sua prima nazionale, la copia restaurata di *Israel* reca i segni imposti dai commissari cattolici della Federazione Cinematografica Educativa Italiana, che ha rimediato con inchiostro alle nudità dei marmi pagani.

Le opere posteriori sono spesso film di commissione, vincolati al beneplacito della Società, tenuta dal banchiere Merszbach. Solo tre sono realizzati su iniziativa del regista, senza contare i copioni bocciati dietro la scusa dei magri proventi. Si pensi soltanto a *La Cathédrale*, sulla nascita e vita di Reims attraverso i secoli, fino alla caduta sotto le granate di guerra. La battaglia per il film *naturaliste* è minata dalla censura e dalla povertà dei mezzi, cui Antoine rimedia montando banchi da drogheria al posto di tribune – *Le Coupable* (1916) –, tagliando sui belletti e i costumi, e talvolta sui corifei. Da una parte, il debito contratto con il sindaco di Parigi, per un ammontare di ben 400 mila franchi, gli viene annullato *honoris causa*. Dall'altra, sotto la spinta del Ministro degli Interni, il prefetto di polizia prende di mira Antoine, applicando severamente la norma, che dal 1915 impone una revisione censoria su tutti i film proiettati nella zona della Senna. Mentre senatori di curia si scagliano sui piccoli teatri "infetti", che offendono la moralità inscenando assassini, furti ed esecuzioni capitali, *Le Coupable* viene reciso delle scene al riformatorio, dove l'orfano Chrétien si defila per fumare tabacco con un compagno. Nell'anno nero del 1917, che ripete il lutto del 1914, è in auge un codice rigido, che non solo vieta di mostrare i tedeschi in divisa da *kaiser*, ma anche tutte le istituzioni penali. Inoltre il film si svolge in un'aula di assise, e l'oggetto della requisitoria, su cui s'innesta il dramma dell'*enfant* abbandonato, in montaggio alternato, tra passato e presente, è proprio un omicidio, che, benché colposo, difficilmente può essere emendato. La giustizia deve fare il suo corso, a maggior ragione nel caso di questo film, fondato sul colpo di scena del padre che getta la maschera di giudice e fa un atto di confessione, discolpando il figlio. Nel 1987 lo stesso restauro non ha ripristinato certi tagli, che proibivano sia la galera che l'assoluzione. Esemplare è il caso di un altro film, questa volta in costume, a cavallo tra Rivoluzione e Restaurazione, che tratta di contese patrimoniali di classe minate da *liaisons* sentimentali: *Mademoiselle de la Seiglière*. Come provano i due finali, resi noti a Sacile, si rimpiazza il suicidio del romantico cadetto, che chiude l'omonimo romanzo, a favore di un lieto fine di compromesso, che mette d'accordo le classi in occasione di nozze riparatrici. Il parere di Antoine sta in una stoccata nel cartello che recita: "*Comme cela devait finir*"[6]. Dal canto suo, anche la critica *boulevardienne* tiene ai ferri corti Antoine, senza perdonargli una sola infrazione del dogma di Zola. Citando in giudizio *Les Travailleurs de la mer*, Delluc s'impunta sull'inverosimile lotta per la sopravvivenza fra una piovra moribonda e un impacciato attore della Comédie in braghe da pescatore[7]. Detto questo, l'esame dei funzionari delle Belle Arti stronca non tanto il falso quanto la morte di Gilliat, che è uno spettacolo troppo penoso, pertanto giova attenuarla[8]. Pensando al "grande e autentico ambiente della vita reale"[9], Antoine accetta il soggetto imposto dell'*Arlesienne* (1921), per poi dare scandalo mostrando le grazie della bella arlesiana, impersonata da una spogliarellista del Casinò di Parigi. Per inciso, si noti che va ad Antoine il merito d'aver portato sulla ribalta tutta una schiera di donne cui era proibito recitare per un retaggio del codice napoleonico. Le riprese si compiono itineranti per le terre della Provenza, e nelle valli della Camargue si lancia al galoppo lo stallone di monsieur de Baroncelli sino a farlo morire stremato, evento "naturalissimo" e degno d'una panoramica. Non c'è repertorio che incarni meglio gli spaccati di Francia, eccetto le mezzadrie immense e piatte di Chartres, immagine di una secolare civiltà rurale, scomparsa con gli ultimi cavalli da tiro.

Tornato di nuovo alla *Terre* (1919-1921), dopo la messinscena del 1904, Antoine ha modo di riscattare i piatti fondali dipinti alla Millet, che, a teatro, percorrevano la sommità del palco sopra a zolle di terra e poggioli di erba. Le quinte scompaiono e finalmente cala l'inverno, e il canuto Fouan muore "per davvero" sulle terre incolte, che sono state sue, mentre la vita continua e la capanna a due ruote del pastore va avanti man mano che il recinto si sposta. Antoine amplia la profondità di campo sino a mettere a fuoco l'ultimo covone, dietro cui si scorge il vile bracciante, che spia. L'orizzonte, talvolta, si chiude sul primo piano di un bracconiere, che improvvisa, alla pari dell'istrione, arrivando fino al dettaglio della falce, che colpisce a morte la bella mietitrice; altre volte esso si apre all'infinito su quei campi, divisi in lotti, in nome dei quali si mente e si uccide. In economia, le lampade ad arco si usano di rado e solo venendo a patti: di giorno, si getta un fascio di luce diffusa, nel cantuccio dell'unica stanza, durante il pasto contadino a base di vino e lardo, mentre la sera si punta una luce di taglio, che proietta sui muri le lunghe ombre minacciose dei due coniugi fattori, colti nell'atto di derubare l'anziano genitore del vitalizio.

Tra i film mutilati, troviamo *L'Hirondelle et la mésange* (1920), un'opera incompiuta ricavata dalle sei ore di negativo che è stato montato, marche autografe alla mano, da Henri Colpi per conto della Cinémathèque Française. Eccezione che conferma la regola, questa novella di cronaca viene sabotata dallo stesso produttore, che revoca i fondi per il montaggio dopo la visione di un paio di rulli, temendo le cesoie per il delitto finale. Il film nasce dall'idea di indagare la vita dei battellieri nei canali delle Fiandre attraverso la vicenda di una famiglia di scaricatori, contrabbandieri per necessità, al lavoro su una chiatta che risale l'Escaut. Nelle parole di Antoine: "La storia era rude, un dramma semplicissimo: finiva con un uomo che, una notte, sprofonda nel fango e, il giorno dopo, la chiatta riprendeva il suo viaggio tranquillamente, nella luce e nel silenzio"[10]. Il dettaglio sul ladro, che annega in un gorgo nero sotto il peso dell'asta d'attracco, è probante. Pathé reputa il film un documentario malsano di scarso profitto, scagliandosi contro l'uso eccessivo di primissimi piani di volti anonimi, in contrappunto con le lente carrellate sulla banchina che spezzano la tragedia della morte del garzone, ucciso dal vecchio per vendicare la moglie molestata e il furto del bottino di contrabbando. Qui inizia il declino di Antoine, che ben presto si ritira ad affilare le armi della critica.

Dunja Dogo

La Terre

Note

1. Cit. in Emile Zola, *Taccuini*, Torino, Bollati Boringhieri, 1987, p. XVII.
2. *Ibidem*, p. XIII.
3. Cit. da Philippe Esnault durante l'intervento sul cineasta tenutosi venerdì 14 ottobre presso le Giornate.
4. Victor Hugo, *Il Novantatre*, Milano, Società Editoriale Milanese, 1907, p. 302.
5. *Ibidem*, p. 318.
6. Cfr. Catalogo della XXIV edizione di *Le giornate del cinema muto*, p. 68.
7. Louis Delluc, *Cinéma et Cie*, Paris, Grasset, 1919, p. 12.
8. André Antoine, "La Censure", *Cinemagazine*, n. 3, 4-10 février 1921, pp. 5-6.
9. Emile Zola, *Il naturalismo a teatro*, Ravenna, Longo, 1980, p. 12.
10. André Antoine, cit. in Catalogo della XXIV edizione di *Le giornate del cinema muto*, p. 70.

La luce dell'Oriente

Omaggio al cinema giapponese alle Giornate del Cinema Muto

È un periodo d'oro, questo, per il cinema asiatico, in particolare giapponese. Coccolato dai festival dedicati alla settima arte, ammirato da diversi registi contemporanei, da Quentin Tarantino a Jean-Pierre Jeunet, passando per Darren Aronofsky – che gli riconoscono un certo debito –, e dalla stessa Hollywood, che sta attingendo a piene mani alla medesima fonte, producendo remake di film come *The Ring*, *Dark Water* e *The Grudge*, il cinema del sole nascente ha lasciato però un buco nero nella maggior parte degli spettatori europei, soprattutto per ciò che riguarda il periodo precedente a *Rashômon* di Akira Kurosawa.
Così, in questo calderone di produzioni e registi spesso trascurati, anche la più grande vetrina mondiale dedicata al cinema antecedente l'avvento del sonoro, le Giornate del Cinema Muto di Pordenone, giunto quest'anno alla sua ventiquattresima edizione, ha dato il suo contributo. Certo, il bilancio di quest'anno non lascia dubbi sull'importanza assunta dalla manifestazione sia tra gli esperti che tra i semplici appassionati: sono state ben trentacinquemila le presenze in otto giorni di programmazione. Quasi mille gli accreditati arrivati quest'anno a Sacile da tutto il mondo, con una nutrita delegazione proveniente dal Giappone e dall'Australia, anche se, come sempre, la parte del leone l'hanno fatta gli americani, arrivati numerosissimi (oltre 120 accreditati) e i britannici (quasi 100).
Sul fronte dei film, inoltre, le pellicole presentate sono state un centinaio, quasi tutti lungometraggi. Numerose le anteprime nazionali ed europee, un'anteprima mondiale (il restauro del film di Lubitsch *Theonis, la donna dei faraoni, 1922*), e molte le riscoperte. Ancora a tenere banco il pluriennale percorso del Progetto Griffith, giunto alla nona tappa, e poi gli omaggi a Lillian Gish e Douglas Faibanks, a Laurel e Hardy, a Rodolfo Valentino e Gloria Swanson. Per non parlare dell'omaggio a Greta Garbo, con la proiezione di quello che viene considerato il suo film più bello, *La carne e il diavolo*, (1927), e di un documentario che getta nuova luce sul misterioso ritiro della Divina all'età di 36 anni. Senza dimenticare poi l'atteso appuntamento con la Fiera del libro e del collezionismo cinematografico ed i seminari del Collegium.
Al centro del programma, accanto alla monografica dedicata al regista francese André Antoine, c'è stato, come dicevamo, il cinema giapponese, per la seconda volta presente, a distanza di quattro anni, nella storia delle Giornate.

Un omaggio, innanzitutto, al misconosciuto Mikio Naruse (1905-1969) in occasione del centenario della sua nascita lo scorso 20 agosto, con la presentazione dei quattro suoi più eccellenti lavori, primo fra tutti, forse, *Kimi to wakarete* (*Dopo la nostra separazione*) del 1933, il quale propone una visione sociologica dell'antico mestiere di geisha visto da una giovane ragazza. Si tratta del primo lungometraggio di cui egli firmò soggetto e sceneggiatura dopo aver lavorato per anni come assistente alla regia ed essere stato autore di diversi corti. Già in questa prova il suo stile, intriso di lirismo narrativo abbinato a tecniche allora innovative, emerse molto chiaramente, e le riviste del settore salutarono l'evento con lodi entusiastiche. Gli altri tre film di Naruse presentati (*Yogoto no yume, Sogni di una notte; Nasanu naka, Senza legami di parentela; Kagirinaki hodo, La strada senza fine*) hanno descritto il suo percorso artistico alquanto limitato presso la casa di produzione Shochiku, la più antica al mondo insieme alla Pathé ed alla Gaumont, di cui le Giornate hanno festeggiato i centodecimo anniversario.
Purtroppo, se negli anni gran parte delle pellicole dei primordi hanno sofferto un alto tasso di logoramento, nel caso delle emulsioni nipponiche la situazione è oggi ancor più drammatica, e, tranne che per alcuni titoli noti, del periodo 1897-1917 si è conservato pochissimo e poco più si è salvato della produzione che va dal 1918 al 1945. Il terremoto del 1923, i bombardamenti delle maggiori città nel 1945, la messa al rogo dei film banditi durante l'occupazione alleata e la successiva indifferenza dell'industria stessa hanno comportato la distruzione di forse il 90% dei film giapponesi antecedenti il 1945. Se qualcosa ancora rimane, lo si deve agli sforzi del National Film Center di Tokyo e di altre istituzioni cinematografiche, oltre che alla sensibilità delle case di produzione come la Shochiku, appunto, e la gemella Nikkatsu, il cui apporto è stato significativo per la scelta e il reperimento dei titoli da proiettare alle Giornate.
Fondamentale importanza, in questo contesto, assume forse uno dei più antichi film giapponesi conservatisi: il leggendario lungometraggio del 1921 diretto da Minoru Murata, *Rojo no reikon* (*Anime sulla strada*), che all'epoca impressionò l'industria cinematografica perché ricorse all'uso di una tecnica di montaggio considerata veramente autentica. Il film infatti presenta, su due assi narrativi paralleli, da un lato la speranza di un giovane violinista di diventare famoso ma che, messo di fronte alla cruda realtà, ritorna alla casa del padre, e dall'altro lato la fortuna di due galeotti che, intrufolatisi in una casa di campagna per rubare, ricevono un'inaspettata e felice ospitalità.

Izu no odoriko

Nasanu naka

Della scuderia Shochiku fece parte anche Heinosuke Gosho, affermato regista del muto, nonostante abbia occasionalmente girato anche qualche "parlato" e la sua carriera sia decollata nel 1931 proprio con il primo film sonoro della casa di produzione. La sua cosuetudine è evidente soprattutto nella pellicola del 1933 proposta dalle Giornate: *Izu no odoriko* (*La danzatrice di Izu*), film tratto dal famoso romanzo giovanile del premio Nobel Yasunari Kawabata che descrive l'idillio tra uno studente ed un'attrice nella splendida cornice naturale di Izu ed il cui successo coevo spalancò le porte al genere dei "film letterari".
Sonoro, ma senza dialoghi, è pure un'altro film raro proposto dalla Manifestazione: *Tokyo no onna* (*Una donna di Tokyo*) del 1933 e scritto e diretto da Yasujiro Ozu, dramma psicologico di una donna, che lavora duramente per il fratello, il quale, però, non riesce ad accettare le sue azioni, il tutto sullo sfondo di una grave recessione ed ambientato quasi esclusivamente in un'unica stanza nel giro di un solo giorno. Nel copione originale è detto chiaramente che la protagonista è spinta anche dalla necessità di raccogliere fondi per il Partito Comunista, ma Ozu non poté mantenere tale elemento nel film data l'attenzione della Shochiku per il clima politico del momento.
Diverso spazio è stato riservato anche ad altre case di produzione, come la Daiichi-Eiga, fondata nel 1934 da Masaichi Nagata (1906-1985) ed i cui film venivano distribuiti da una nuova società creata dalla Shochiku. La Daiichi-Eiga era comunque una casa altamente motivata, con registi ed attrici di prima qualità.
Ma naturalmente la retrospettiva delle Giornate del Cinema muto non poteva esaurirsi qui. Sono stati infatti presentati diversi altri materiali, tra cui alcuni lungometraggi di registi meno noti, documentari sul terremoto di Tokyo Yokohama del 1923 e cinegiornali d'epoca. Insomma, un significativo campione di quel che resta del muto giapponese.

Massimo Seppi

Altre note sul restauro de *La caduta di Troia* (Giovanni Pastrone, Itala-Film 1911)

Il restauro de *La caduta di Troia*, realizzato presso il laboratorio l'Immagine Ritrovata e presentato in anteprima alla XIX edizione del Cinema Ritrovato di Bologna 2005, è il frutto di una collaborazione inedita, ma importantissima, tra la Cineteca del Comune di Bologna, il Museo Nazionale del Cinema di Torino e la Cineteca del Friuli.

La fortuna di restaurare un film come *La caduta di troia*, Itala Film 1911, risiede nel fatto che si tratta di un'opera importante sia dal punto di vista tecnico che storico[1]. È il primo film della casa torinese a superare la lunghezza di 600 metri, esplorando le potenzialità volumetriche e tridimensionali dello spazio filmico nonché della profondità di campo, mentre i movimenti di macchina aprono nuovi e importanti varchi nella visibilità del mondo rappresentato.
A dimostrare l'indubbia importanza del film sono le ricerche che storici, critici, studiosi e appassionati hanno condotto, nonché le innumerevoli copie ritrovate[2], che fanno de *La caduta di Troia* un caso più unico che raro. Insomma, una cospicua mole di documentazione di fondamentale importanza per il restauratore.
L'opera film *La caduta di Troia*, prima del restauro, era però sospesa, come abbiamo appena detto, tra grandi lavori di studio e l'inesistenza di una copia corretta nonostante le molte ritrovate. E per copia di studio corretta intendo una versione del film distribuita nel 1911, sia essa per il mercato italiano che estero.
Infatti, le 5 copie su supporto nitrato di prima generazione – delle quali due sono depositate presso la Cineteca del Comune di Bologna, una alla Cineteca Italiana di Milano, una al National Film and Television Archive di Londra e infine l'ultima al Nederland Filmmuseum di Amsterdam – erano tutte o incomplete o montate in modo errato.
La responsabilità del restauratore è quella di riportare sugli schermi, e di conseguenza nuovamente all'attenzione del pubblico, una copia corretta, cercando di far luce, e quindi di emendare gli errori, attraverso l'analisi dei lati oscuri della vita di ogni copia.
Un attento lavoro di ricerca, svolto in comune accordo tra le fonti filmiche ed extrafilmiche, ha permesso di risolvere non poche spinose questioni, ma di sollevare, ovviamente, anche altre domande. Il visto di censura del film, depositato presso il Museo Nazionale del Cinema di Torino, ci ha permesso di ricostruire le didascalie mancanti, nonché di dichiarare con sicurezza gli errori di montaggio nelle copie a noi pervenute. Ma dietro la risoluzione di un problema ecco un'altra domanda: se il film è del 1911 e il visto di censura del 1914, non è possibile che in questi tre anni sia cambiato qualche cosa, che vi si abbia messo nuovamente mano prima di consegnarlo alla censura, e che quindi la versione presentata, a cui si riferisce il nulla osta, non corrisponda a quella distribuita nel 1911?
Per esempio, negli anni Novanta il Nederland Filmmuseum ha fatto una ristampa del film da una copia colorata su supporto nitrato presso di loro depositata[3]. Le didascalie di questa copia sono in olandese, come è giusto che siano, ma sono però molto lunghe, con un cartiglio molto elaborato ed inserite a volte in luoghi diversi rispetto a quelle delle altre copie. Inoltre, le didascalie hanno tre tipi diversi di font (e già questo fa pensare a una realizzazione in epoche diverse) e aggiungono altri personaggi alla vicenda: Ulisse, Agamennone e il dio Zephyro. Sappiamo per certo che il film in Olanda venne distribuito anche in epoche successive. Nel 1916, quando *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914) era su tutti gli schermi d'Olanda, veniva annunciato il rilancio de *La caduta di Troia* dopo un sicuro quanto consueto svecchiamento attraverso l'operazione chirurgica di rimontaggio e di rifacimento delle didascalie[4]. Quindi, la copia nitrato olandese del film è sì *La caduta di Troia*, ma non certo quella del 1911.
Questa copia olandese mi porta a fare un altro esempio riguardo a un articolo di Silvio Alovisio che pone dei giustificati dubbi di carattere storico sulla presenza o meno dell'ultima scena del film nella copia italiana rispetto a quella olandese[5]. Ovvero, la copia olandese ha una scena in più rispetto a quella italiana: quella finale. La competenza storica delle argomentazioni di Alovisio sono indubbie, ma di quale copia Olandese sta parlando? E soprattutto, di quale copia italiana se la sola esistente è quella della Cineteca Italiana di Milano fortemente lacunosa e montata in modo errato?
Queste e altre questioni ancora ci siamo trovati ad affrontare. Non sono certo io il primo a dire che ogni risposta non definitiva lascia sempre dei dubbi: il film è completo? Si trova finalmente nella sua condizione originaria? Dubbi e domande, che sono forse il fascino del lavoro di restauro, ma che sono comunque alleggeriti in proporzione alla solida documentazione che il restauratore sarà in grado di fornire; ed è con una documentata certezza che la nostra ricerca è terminata con la ricostruzione filologica del testo filmico.
Mancavano solo alcuni dettagli che, in quanto tali, sono appunto importanti. Per esempio, il titolo: tutte le copie ritrovate avevano un titolo, ogni titolo era di-

verso l'uno dall'altro e nessuno di questi era del 1911. Quando dico che tutti erano diversi, intendo dal punto di vista grafico, del cartiglio e del font utilizzato per la scritta.

Lo diciamo qui per la prima volta: la cornice del titolo è stata dedotta per associazione dopo il ritrovamento di due titoli dell'Itala Film, uno precedente e uno posteriore alla distribuzione de *La caduta di Troia*. Mi spiego meglio: il primo titolo *Come fu che l'ingordigia rovinò il Natale a Cretinetti* iniziò la sua vita distributiva tra il 23 ed il 24 dicembre del 1910[6]. La copia ritrovata è una versione francese, come ovviamente anche il titolo, e infatti il titolo sulla copia nitrato depositata presso gli archivi della Cinémathèque Française titola: *Comment la gourmandise gâta le noël de Gribouille.* I caratteri utilizzati per la realizzazione di questo titolo (avvenuto per la distribuzione straniera presso gli studi dell'Itala Film a Torino) sono i medesimi utilizzati per le didascalie de *La caduta.* Quest'ultimo, lo ricordo, è stato distribuito nei circuiti nazionali ed internazionali a partire dalla fine del mese di marzo del 1911. Visto l'utilizzo del medesimo carattere e la vicina distribuzione (e quindi realizzazione) del film di André Deed con il film di Pastrone, l'ipotesi della medesima cornice per entrambi i film era tanto allettante quanto pertinente. Purtroppo non abbiamo ritenuto sufficienti le prove per avvalorare la tesi, e la questione del titolo rimaneva aperta.

Senonché, presso gli archivi della Cineteca del Comune di Bologna è depositata una copia su supporto di sicurezza della versione spagnola del film *Una vittima della concorrenza*, Itala Film 1911. Questa copia, che titola *Una víctima de concurrencia*, ha non solo i medesimi caratteri delle didascalie de *La caduta* (e quindi del film di Cretinetti), ma anche la medesima cornice del film di André Deed. *Una vittima della concorrenza* venne distribuito per la prima volta tra il 24 novembre ed il 1 dicembre del 1911[7]. Il film di Pastrone si colloca quindi tra questi due titoli, che hanno la medesima cornice per il titolo e i caratteri delle didascalie uguali a quelli de *La caduta.* La semplice associazione d'idee avvalora (e sicuramente conferma) la nostra ipotesi sulla cornice de *La caduta di Troia.* Per la ricostruzione della cornice, quindi, si è provveduto a scansionare il titolo del nitrato di provenienza francese, il quale è stato ripulito con un programma di fotoritocco e nel quale è stato poi inserito il titolo italiano: *La caduta di Troia.*

All'origine di tutte le copie positive conosciute su supporto nitrato c'è un unico negativo camera. È, questo, un indubbio grande vantaggio, perché lascia ampi margini di scelta al restauratore, senza per questo derogare al rigore metodologico e critico che sempre deve informare i criteri di scelta. In queste particolari condizioni è stata la qualità fotografica ad ispirare i criteri di restauro, ovvero quell'istanza estetica evocata da Cesare Brandi nella sua *Teoria del restauro*[8]. Quindi abbiamo scelto la rispettiva inquadratura migliore di ciascuna copia, dove per migliore si intende: migliore qualità fotografica e miglior stato di conservazione.

Il lavoro del tecnico del laboratorio l'Immagine Ritrovata è stato quello di dare unità "fotografica" al film con sequenze che provenivano da materiali diversi e con diversi stati di conservazione e di decadimento. Per le due scene virate in seppia che presentavano problemi di decadimento dell'emulsione si è ricorso alla stampa del negativo su lavander, quindi a basso contrasto e ad alta definizione, mentre le altre inquadrature, tutte imbibite, sono state sviluppate secondo due criteri, i parametri dei quali stabiliti a seconda delle ovvie differenze dei materiali di provenienza. La stampa del positivo è stata effettuata con il metodo del Desmet color.

Alessandro Marotto

Note

1. La versione restaurata del film corrisponde a quella italiana distribuita nel 1911. Per approfondimenti sul restauro di questa copia rimando all'articolo di Alessandro Marotto e Davide Pozzi, "La caduta di Troia e la sua rinascita, la documentazione del restauro dell'edizione italiana del 1911", *Cinegrafie 18*, Recco, Le Mani, 2005.
2. Del film sono stati ritrovati 5 testimoni su supporto nitrato e 12 in triacetato.
3. "Nel 1959 il Nederland Filmmuseum ha acquisito l'intera collezione del distributore Jean Desmet, morto tre anni prima. Il fondo consiste di 900 film del periodo 1910/1915 [...]. Tra questi film, ve ne sono circa 200 italiani". Ivo Blom, "La lunga vicenda del cinema italiano in Olanda", in Vittorio Martinelli (a cura di), *Cinema italiano in Europa. 1907-1929*, Roma, Associazione Italiana per le Ricerche di Storia del Cinema, 1992, p. 47, nota 1.
4. *Ibidem*, p. 53.
5. Silvio Alovisio, "L'Itala Film dei primi anni dieci", in Paolo Berretto, Gianni Rondolino (a cura di), *Cabiria e il suo tempo*, Milano, Il Castoro, 1998.
6. Le informazioni inerenti alla prima distribuzione dei film citati sono dedotte da: Paolo Cherchi Usai, *Giovanni Pastrone – Gli anni d'oro del cinema a Torino*, Torino, UTET, 1986, p. 132.
7. *Ibidem*, p. 133.
8. Cesare Brandi, *Teoria del restauro*, Torino, Einaudi, 1977.

Lo "stile trascendentale" di Paul Schrader: l'esempio della voce over

1. Paul Schrader e lo stile trascendentale

Con *Il trascendente nel cinema*[1] Paul Schrader traccia le linee di massima di uno stile destinato a un'influenza molto marcata su quella che, a partire da pochi anni dopo, sarà la sua filmografia. È importante che questo suo scritto teorico contenga, oltre alla descrizione vera e propria dello stile trascendentale, una sorta di giustificazione, implicita ma inattaccabile, alla sua successiva applicazione di quello stile in un contesto ad esso inconciliabilmente estraneo come quello hollywoodiano. Si tratta della sezione su Dreyer: essa precisa a più riprese che il suo stile non è esattamente trascendentale, piuttosto consiste in una installazione di alcuni degli elementi di quello stile in quell'irripetibile incrocio di due forze contrastanti (il Kammerspiel e l'Espressionismo) che è stato il suo cinema. Un utilizzo del genere rende definitivamente pensabile e possibile isolare una serie di "forme più ampie della rappresentazione" (è la definizione di Wolfflin di cui si serve il regista americano quando chiarifica all'inizio del suo libro cosa intenda per "stile") dal proprio contesto (comunque differente nei due maestri dello stile trascendentale, Ozu e Bresson) per poterle utilizzare in contesti ulteriori.

Nei film di Schrader, perciò, lo stile trascendentale non può che essere una serie di forme calate in un contesto ad esse estraneo (Hollywood); non è mai l'elemento che struttura integralmente il film, che lo determina unitariamente, come invece accadeva per i capisaldi di quello stile (Ozu e Bresson). *Hardcore* (1978) rimane sempre innanzitutto una riscrittura di *Sentieri selvaggi* (*The Searchers*, John Ford, 1956), così come *Le due verità* (*Forever Mine*, 1999) è in primo luogo un incrocio tra il noir e il melodramma, mentre *Auto Focus* (2002) non può che apparire principalmente come un solido biopic, e così via. Non possono più darsi (non nel contesto produttivo in cui si trova ad operare[2]) film che, come quelli dei maestri, soddisfacevano il requisito fondamentale dell'opera d'arte compiutamente trascendentale: "Le forme umane dell'espressione vengono sublimate in una forma universale"[3]. Vi si trovano invece una serie di procedimenti ascrivibili allo stile trascendentale (e che cercano lo stesso tipo di effetto) individuabili singolarmente come intenzionali "discontinuità" stilistiche. Tali sono la scena di sesso di *American Gigolo* (1980) girata "alla Bresson" con dettagli e inquadrature esasperatamente bidimensionali (la bidimensionalità, come lo era nell'arte bizantina, è un elemento importantissimo nell'arte trascendentale secondo l'analisi schraderiana); l'omicidio finale di *Auto Focus*, girato quasi alla stessa maniera; la frontalità così tipica di Ozu, che viene ripetutamente utilizzata in *Cortesie per gli ospiti* (*The Comfort of Strangers*, 1990) e che fa capolino nel punto più incandescente (dal punto di vista narrativo) de *Lo spacciatore* (*Light Sleeper*, 1992)[4], e altro ancora. Pratica, questa, in ogni caso irriducibile a un banale collage di tecniche prelevate dai maestri, come avremo modo di dimostrare. Anche nei film di Schrader, infatti, c'è una spiccata consapevolezza dell'assoluta importanza della forma, come la troviamo per esempio nelle pagine de *Il trascendente nel cinema* su Bresson:

> Nello stile trascendentale è la forma che deve essere l'elemento attivo, e questo per una ragione molto semplice: essa costituisce l'elemento universale mentre il contenuto è per forza determinato dalla particolare cultura di cui è prodotto. Se un'opera d'arte vuole essere realmente trascendente (al di là di qualsiasi cultura specifica), deve fondarsi sui suoi elementi universali. Bresson ha definito chiaramente quali sono i suoi obiettivi prioritari: "Mi interessa di più il linguaggio specifico del mezzo cinematografico che i temi da trattare nei miei film"[5].

Parallelamente alla liberazione dal corpo ricercata dai suoi protagonisti (per esempio, in *Diario di un curato di campagna*, *Journal d'un curé de campagne*, 1950; *Il processo di Giovanna d'Arco*, *Procès de Jean d'Arc*, 1962; *Mouchette*, 1967; e altri ancora), che trovano così la trascendenza, il regista francese si impegna a "liberarsi del film" perseguendo una sorta di trascendenza che diventa la forma stessa. Cerca cioè di spogliare al massimo il film di ogni attrattiva sensibile (per esempio, riducendo l'espressività degli attori il più vicino possibile allo zero), per arrivare a una stilizzazione assoluta che riduca l'intero materiale narrato a nuda essenzialità, a pura forma, dunque all'universalità, quindi alla trascendenza. Anche Schrader, come vedremo, ricerca la trascendenza nella forma, ma in modo necessariamente diverso perché diverse sono le premesse e i contesti entro cui opera, costretto com'è a questa forma di "prelievo stilistico" specifico.

Dunque lo stile trascendentale in un suo film è rintracciabile solo in quanto presenza occasionale, per frequente che sia, senza arrivare a esserne il fondamento strutturante. Il che rende plausibile un'analisi "trasversale" della filmografia schraderiana. Uno studio metodologicamente parziale che si basi su criteri specifici; in questo caso su singoli elementi appartenenti a tale stile che compaiono in diversi punti del suo corpus filmico con significativa continuità. Più precisamente, questa analisi rintraccerà il ruolo occupato dalla voce over di un personaggio interno al racconto in *Lo spacciatore*, *Affliction* (1997) e *Auto Focus* per fare un po' più luce sulla personalità autoriale del regista-sceneggiatore. O meglio, ci limiteremo a prendere spunto dalle ragioni a monte delle applicazioni di questa tecnica per tentare qualche conclusione più ampia. Perché questi tre film? Parte della filmografia schraderiana forma una sorta di "sottofilmografia", per via di alcune evidenti convergenze. Si tratta di una serie di film vagamente parabolici che evocano a livello tematico un certo nucleo concettuale che Schrader ha identificato a proposito di Bresson, per quanto possano esserci elementi, anche numerosi o importanti, riconducibili a Ozu (soprattutto in *Affliction*). Riassumendolo, "Un singolo personaggio, che si trova opposto a un ambiente ostile"[6] e che compie un "cammino di automortificazione"[7] per poter giungere alla Grazia. Tralasciando opere più "sfumate", ibride e meno strettamente attinenti a questa prospettiva come *Mishima* (1985), possiamo ascrivere immediatamente a questa cerchia *Hardcore*, *American Gigolo*, *Lo spacciatore*, *Affliction*, *Auto Focus*. Se si analizza Schrader alla luce del suo celebre scritto, è chiaro che un insieme di film così evidentemente legato alla poetica bressoniana assume un'importanza davvero differenziale rispetto al resto delle sue opere. Verranno considerati i tre film citati semplicemente perché sono i soli in questa "sottofilmografia" a contenere il procedimento formale che ci interessa, analizzato ovviamente secondo l'asse immanenza/trascendenza che, come si è detto, è il fulcro della ricerca formale dell'autore americano come di quella dei registi su cui ha scritto.

2. *Lo spacciatore*

Uno dei punti fermi della poetica di Bresson secondo l'analisi di Schrader è l'"estetica della superficie". Se al centro del discorso filmico del regista francese c'è il superamento della corporeità, il punto di partenza sarà proprio quest'ultima. Sarà proprio il reale colto nelle sue manifestazioni più pianamente sensibili, la superficie appunto, perché "al cinema il soprannaturale non è altro che il reale reso con maggiore precisione. La realtà vista in primo piano"[8]. In altre parole: la quotidianità.

"Considerando ogni fatto nella sua realtà immediata, senza assegnargli nessun significato o connotazione particolare, Bresson crea una superficie di realtà. [...] Assistiamo così ad una celebrazione del banale: piccoli rumori, una porta che cigola, volti inespressivi. Egli utilizza un

chiaro metodo documentaristico [...] eppure non c'è il desiderio di catturare la 'verità' documentaria di un evento (come nel cinema-vérité), ma soltanto la sua superficie"[9].

Lo spacciatore è un film completamente attraversato dal tema della superficie, a cominciare dalle foto dell'ex compagna che il protagonista (Letour) guarda ripetutamente. Ann, la collega di Letour, vuole smettere di spacciare per lanciarsi nel settore dei cosmetici. Letour si rivolge più volte a una sorta di psicanalista che gli spiattella in faccia ogni minimo elemento della sua personalità solo guardandolo in volto. Tutto il film galleggia bressonianamente nell'opaca dimensione del quotidiano, nell'immediatezza della superficie. Esemplari sono i lunghi *cruising* in auto del protagonista, o le scenette quasi da sit-com dei tre soci spacciatori nel loft di Ann, o l'uso del dettaglio nelle scene in cui Letour effettua le consegne, marchio stilistico per eccellenza del regista francese. Soprattutto, l'elemento che introduce alla successiva "scissione" (la quale, semplificando, è ciò che drammaturgicamente "fa traboccare il vaso" nei rapporti tra protagonista e ambiente, in questo caso la morte di Mary Ann, e che appunto necessita molto spesso di qualche "microscissione" preparatoria), cioè quando si fa chiaro che la polizia è sulle orme di Letour, avviene non in un vicolo buio né in un attico newyorkese di qualche miliardario cocainomane: avviene in lavanderia.

Dunque regna la dimensione del quotidiano, del meramente sensibile. Dove si situa, in questo orizzonte, il trascendente? E dove la voce over di un personaggio interno al racconto, ciò che ci interessa nello specifico? Si potrebbe pensare ingenuamente, magari sulla scorta del finale di *Diario di un curato di campagna*, che la voce, manifestazione del superamento di quel calvario che è la corporeità, si separi dal supporto corporale diventando l'epifania precisa del trascendente. Una forma di profondità invisibile che si ponga come superamento di una troppo visibile e troppo estesa dimensione superficiale, "una forma immobile che esprime il trascendente — una ierofania cinematografica"[10]. Le cose non stanno così, e non per caso.

In *Lo spacciatore*, prima della "scissione" (e cioè in quella fase significativamente chiamata da Schrader "quotidianità"), il racconto va avanti accumulando notazioni senza scossoni di alcun genere, scandito di frequente dalla voce over del protagonista che riproduce ciò che ha scritto nel diario in corso di stesura. Chion, che molto ha teorizzato su come la voce possa collocarsi sull'asse immanenza/trascendenza, riconosce ciò che già di per sé è abbastanza evidente, cioè che in casi di voci over del genere ci troviamo davanti a un'istanza che "domina" e organizza la materia narrata in una forma compiuta[11]. Se poi, sempre secondo Chion, il titolare di questa voce è interno al racconto, e dunque compromesso con ciò che vorrebbe controllare dall'alto, l'affermazione precedente non viene comunque smentita senza appello: dipende dai singoli casi, da quelli più affidabilmente oggettivi a quelli più intenzionalmente caotici (come *La tragedia di un uomo ridicolo*, Bernardo Bertolucci, 1981). In questo caso — almeno in questo primo segmento di film — il ricorrere piuttosto regolare della voce over del protagonista (ogni 3-4 scene ce n'è una in cui la si sente, ad esempio mentre scrive il diario o visita un cliente), e soprattutto il fatto che al di là di questi interventi vocali nel film non succede nulla di fondamentale dal punto di vista dell'intreccio, fanno di essa una presenza salda e sicura, un punto di confluenza del narrato complessivamente solido. Ecco che dunque all'apparenza abbiamo già una forma che trascende la sfera del sensibile data dalla narrazione piattamente quotidiana: la voce (che recita il diario — altro elemento che sembrerebbe avvicinare *Diario di un curato di campagna*), appunto nella sua immaterialità. Il proseguimento del film smentisce fermamente questa ipotesi. Dal momento della scissione (dalla morte dell'ex compagna) in poi non abbiamo più un solo intervento della voce over. Si tratta di un chiaro segnale di perdita di controllo, di negazione del possibile approdo alla trascendenza che voce e diario avevano fatto intravedere. Letour assiste impotente alla rovina di rapporti interpersonali, salute, amore, carriera. Senza la minima possibilità di dominio su ciò che gli accade (come prima poteva almeno fingere con il diario) subisce passivamente il proprio degrado. Viene ricacciato nel mondo da cui aveva cercato di elevarsi, non solo cristallizzando le sue memorie in un diario, ma anche, più concretamente, provando a tagliare i ponti con l'ambiente dello spaccio di droga in cui lavorava. Non a caso, in questa fase di sconvolgimento tellurico della vita dello spacciatore, dilaga quantitativamente il procedimento della soggettiva. Il quale, secondo ad esempio Francesco Casetti nella sezione di *Dentro lo sguardo* in cui si parla di *Cronaca di un amore* (Michelangelo Antonioni, 1950)[12], ancora il punto di vista del personaggio dentro a ciò che viene visto, negandogli qualsiasi forma di superiorità sulla diegesi, di un punto di vista privilegiato. Anzi, viene sottolineata esclusivamente la parzialità del vedere attorno alla cui istanza viene organizzato il racconto. Perciò, nessuna illusione di poter chiudere la materia narrata in una forma che renda possibile la trascendenza. Non si dà ancora, non fino al finale di *American Gigolo* ricalcato su *Pickpocket* (Robert Bresson, 1959). Il film viene infatti concluso con un fermo immagine, procedimento che, ancora più radicalmente delle dissolvenze nel finale del film con Richard Gere, congela e chiude il percorso "quotidianità-scissione-stasi"; procedimento che è lo stile trascendentale con la massima staticità possibile e che rende manifesto come il film raggiunga la propria trascendenza non mediante una forma particolare da applicare pedissequamente al tessuto filmico (in questo caso la voce over che aveva imperversato nella prima parte del film), ma utilizzando il procedimento formale particolare come mero punto di partenza per una progressiva spoliazione espressiva: fino al culmine della spoliazione che è il fermo immagine (esclusione del movimento). Uno strumento espressivo finalizzato innanzitutto alla propria negazione: la voce over del protagonista, ne *Lo spacciatore*, viene dritta da *Diario di un curato di campagna* o da altri film di Bresson, come *Un condannato a morte è fuggito* (1956) (vedi le molte occasioni in cui essa si sovrappone a un volutamente inerte e inespressivo primo piano del protagonista), ma è presente solo affinché il film le faccia perdere importanza. D'altra parte, nella parte finale de *Il trascendente nel cinema* si fa riferimento proprio a questa costitutiva ricchezza potenziale di mezzi che il cinema possiede e che il regista interessato al trascendente deve saper utilizzare togliendone al contempo il valore espressivo, la possibile carica di partecipazione emotiva che essi comportano. Il che getta una luce decisiva sullo stile di Schrader, che ora appare definitivamente non considerabile quale imitatore dei Maestri Ozu e Bresson nel senso di rigido applicatore di precetti stilistici "feticizzati". Certo, nei suoi film si trovano, come abbiamo visto, molte discontinuità stilistiche intenzionali (i singoli procedimenti dello stile trascendentale facenti capo a uno o all'altro dei Maestri), ma queste forme, apparentemente avulse dal resto, trovano una loro coerenza proprio nel momento in cui si dissolvono in una forma ulteriore che le trascende, in cui cedono la loro propria "integrità" di forme al movimento stesso di progressiva spoliazione che è infine la stilizzazione in senso stretto. Scongiurando totalmente ogni pericolo di "feticismo dello stile", superato appunto nel momento stesso in cui sembra emergere.

3. *Affliction*

Una pellicola diversissima come *Affliction* ci fornisce un'ottima conferma. Si tratta di un'opera di inusuale complessità, abilmente celata dietro un'apparenza lineare. La voce over interna al racconto, quella di Rolf, fratello del protagonista (Wade), serve proprio ad illuderci di questa semplicità strutturale. Per buona parte del film siamo portati a credere alla "superiorità" del punto di vista del narratore che organizza con la sua voce over il marasma emozionale del film. Non ci sono concessi molti dubbi nei confronti della favoletta del "fratello buono", maturo, realizzato, che si accosta pieno di comprensione al "fratello cattivo", degenere e irrecuperabile, e che racconta la sua storia con quel senno compassionevole che lui ha sempre avuto e che è sempre mancato al fratello. Ancora una volta, la voce appare quale possibile forma che trascende un certo materiale incoerentemente pulsante, incontrollabilmente emotivo. Ancora una volta, gli sviluppi negano con veemenza questa ipotesi. Neanche tanto per la solita questione della diegetizzazione della voce over, già notata per *Lo spacciatore* sulla scia di Chion. Il punto è che lungo tutto il film si assiste al progressivo acquistare d'importanza del punto di vista

Lo spacciatore

di Wade, fino a "rubare" al narratore stesso (Rolf) la carica di responsabile del discorso che viene sviluppandosi.
Alla morte della madre, Rolf entra dunque nella narrazione e si fa personaggio: non poca della sua autorità sulla narrazione finisce naturalmente per svanire. Svanisce anche maggiormente nel momento in cui il suo personaggio che agisce nella narrazione si fa coresponsabile di quella che è la "scissione" nel succedersi di "quotidianità-scissione-stasi", tipica dello stile trascendentale: se questa non può che consistere nelle folli autoconvinzioni di Wade, è Rolf (che pure ammetterà l'errore) ad averle insinuate nel fratello (la scena dei due nel garage). Questo implica che il "fratello buono" è doppiamente impegolato nella diegesi (sia perché vi è semplicemente presente, sia perché è inseparabile da quello che è il motivo scatenante della vicenda narrata, e che perciò, in un certo senso, addirittura genera logicamente la diegesi, appunto tutta imperniata sulla progressiva follia del fratello). Come anticipato, è invece il punto di vista di Wade a emergere gradualmente. Proliferano una serie di flashback (su presunti abusi paterni subiti nell'infanzia) e di immagini mentali (in cui viene raffigurato lo pseudo-omicidio come se lo immagina lui), sia prima sia dopo lo scetticismo che Rolf (tanto in qualità di narratore quanto in quella di semplice personaggio) non mancherà di esprimere nei confronti del contenuto sia dei primi che delle seconde.
Una negazione di questo genere non fa che conferire al punto di vista di Wade indipendenza dalla narrazione, quella stessa indipendenza che Rolf all'inizio rivendica implicitamente ponendosi come narratore e che sta vieppiù perdendo contaminandosi con la diegesi. Semplicemente perché sono le immagini che ci vengono mostrate indipendentemente da ogni possibile finalità narrativa, venendo riproposte con una certa frequenza in modo identico anche quando è ormai chiara l'assoluta instabilità del protagonista che le immagina. Questa indipendenza (sottolineata in modo decisivo dalla bassa definizione delle immagini video dei flashback e dai "semi-viraggi" in blu di quelle mentali, procedimenti che staccano violentemente queste parti dal resto del film) è perciò una tappa fondamentale di quel processo che culminerà nello spodestare il narratore dal suo luogo altolocato di dominio sulla diegesi. Cosa che avviene nell'ultimo piano del film. Un lungo movimento di macchina all'interno della casa in cui un tempo abitavano i due fratelli, ripreso con la bassa definizione video dei flashback (ma che non si riferisce ad alcun passato: l'ultima inquadratura del film ritrae la rimozione delle macerie del garage il cui rogo ha chiuso la narrazione). L'ultima parola sul film non è del narratore ma di una forma ambigua di soggettiva: non possiamo infatti esimerci dal considerarla una soggettiva perché la bassa natura video delle riprese àncora totalmente il piano alla soggettività di Wade. Nemmeno però una soggettiva ordinaria, sia perché non viene mostrato il detentore dello sguardo (Wade), che viene solo alluso indirettamente, e sia perché, banalmente, egli è diegeticamente scomparso. La narrazione infatti afferma che dopo il rogo del garage le sue tracce vengono perse per sempre, rendendo inammissiblile che sia lui il detentore di questa soggettiva. Come dobbiamo pensare allora questo procedimento? È semplicemente una quanto mai vicina allo stile trascendentale forma vuota, una soggettiva senza soggettività, appunto. Come è il celeberrimo vaso di *Tarda primavera* (*Banshun*, 1949) di Ozu[13], forma vuota come espressione perfetta della stasi, ovvero "una visione cristallizzata della vita che non risolve la scissione ma la trascende"[14]. Non c'è risoluzione al caos emotivo degli angosciosi flashback in video; solo una possibile trascendenza, eliminando la matrice prima di quel caos (la soggettività del protagonista, che secondo Rolf è l'unica responsabile: il fratello in sostanza si sarebbe immaginato tutto da sé) e ogni elemento che esso andava a toccare, cioè i personaggi: rimane solo la nudità dell'ambiente che li ha visti agire. L'ambiente domestico come pura testimonianza di quel particolare vissuto, forma perciò abbastanza astratta da poterlo trascendere.
Tutto questo per ribadire ciò che già *Lo spacciatore* aveva mostrato: un singolo procedimento formale non è mai in grado di per sé di cristallizzare il film in una forma che proprio in quanto forma tocchi la trascendenza. La "narrazione cristallizzata" del narratore Rolf non cristallizza in forma un bel niente. Sua unica funzione è arrivare al punto in cui si fa necessaria la propria dissoluzione, rendere inevitabile il passaggio di consegne a una forma svuotata, una forma che sottrae ogni propria possibile espressività nel momento stesso in cui è posta in essere. In questo caso, quella forma piena, perfettamente espressiva che è la voce over di un narratore abdica in favore della forma vuota che abbiamo descritto. Per raggiungere lo stile trascendentale non conta uno specifico procedimento formale; conta il suo progressivo svuotarsi, il graduale raggiungere l'astrazione di una forma che possa davvero dirsi trascendente.

4. *Auto Focus*

Auto Focus è probabilmente il culmine della via schraderiana all'"estetica della superficie" descritta, via che tende molto frequentemente a mettere al centro di questo discorso i processi di riproduzione dell'immagine (basti pensare a quanto ossessivamente il materiale pornografico audiovisivo d'ogni genere scandisca la discesa agli inferi del protagonista di *Hardcore*; o all'affollarsi di fotografie in *American Gigolo* o *Il bacio della pantera* (*Cat People*, 1982) e ai relativi sottintesi metacinematografici). Lasciando da parte il densissimo magma tematico che il film struttura a proposito di questi processi (zeppo di riferimenti a radio, video, fotografia, home video, televisione, che, intrecciati al tema del corpo e della sessualità, formano il fulcro dell'usuale percorso di automortificazione[15] parabressoniana), concentriamoci ancora sulla voce over.
Senza dubbio essa è troppo sporadica perché le si possa attribuire qualsiasi velleità di dominio sulla narrazione. Piuttosto, tale voce è una sorta di vivace accompagnamento a ridosso del film, senza la distanza necessaria a farne principio in qualche modo organizzatore del discorso. C'è un esempio significativo di ciò nella seconda scena, quando la voce over di Bob Crane recita: "Sono un tipo simpatico", mentre sullo schermo lo si vede avvicinarsi baldanzoso all'auto. Tant'è che la china discendente, perno narrativo del film, è assecondata da fattori schiettamente visivi (l'aspetto esteriore di Bob — proprio come i protagonisti di *Lo spacciatore* e *American Gigolo* — al quale tutti ripetono ossessivamente che brutta cera abbia) in maniera praticamente esclusiva. Il punto dunque non è più quanto saldamente la voce over possa disporre del film e dei suoi contenuti. Piuttosto, si tratta finalmente di quella epifania del trascendente, quell'affrancamento finale dalla corporeità dopo un lungo consumarsi, quel superamento decisivo dell'"infernale regno della superficie" tematizzato dal film, di ascendenze esplicitamente bressoniane (il finale di *Diario di un curato di campagna*), che avevamo accennato essere una sorta di "illusoria ierofania cinematografica" in *Lo spacciatore*.
Più di questo però è importante come la voce over acquisisca questo status, le strategie testuali che rendono un semplice procedimento tecnico l'epifania del trascendente. Anche in questo caso, un fenomeno rigorosamente processuale: la voce che accompagna il film può dirsi acusmètro[16] solo alla fine, cioè quando l'omicidio di Crane ci rivela la voce over quale voce di un morto parlante come in *Viale del tramonto* (*Sunset Blvd.*, Billy Wilder, 1950)[17]. La voce che sentiamo lungo tutto *Auto Focus* può considerarsi priva di corpo solo a seguito di una progressiva spoliazione. Non solo in virtù di questo conclusivo cambio di status, ma anche, e in modo non meno influente, grazie a come la voce si presenta nella prima scena del film, la quale è una vera e propria *disacusmatizzazione*[18]: la macchina da presa inquadra Bob ai microfoni della stazione radiofonica presso cui lavora — e "La radio est acousmatique par essence"[19]. La voce radiofonica (teoricamente incorporea) viene attaccata immediatamente al proprio supporto corporeo, il che è sottolineato molto efficacemente dal fatto che Crane dapprima spaccia l'assolo di batteria che ha appena eseguito come eseguito da Gene Krupa, per poi rivelare subito la verità: con questa mossa la costitutiva indeterminatezza del sonoro cede e viene (in tutti i sensi) "inquadrata". Il fatto che questo doppio incatenamento alla concretezza *preceda* l'effettivo ingresso della voce over interna al racconto (che avviene infatti solo nella seconda scena) riverbera la sua efficacia sullo status stesso di tale voce. Dunque, nel corso del film, da un momento di massima corporeità della voce si passa all'acusmaticità "parziale" della voce over del protagonista, per arrivare infine all'acusmaticità totale del parlante morto. Perciò, l'agognata immaterialità formale di cui vorrebbe farsi carico la voce over può considerarsi davvero a posteriori e graduale, e non data meccanicamente una volta per tutte da un procedimento stilistico particolare.

5. Forme della stilizzazione e stilizzazione della forma

"Non esistono tecniche religiose"[20], come si afferma perentoriamente ne *Il trascendente nel cinema*, saggio che invece definisce basilare la stilizzazione. Insomma, non importa tanto la forma specifica che si sceglie di adottare (anche se "non tutti gli stili sono ugualmente indicati per l'arte sacra"[21]), conta invece il modo in cui quella forma riesce a raggiungere l'astrazione, a svuotarsi, a raggiungere l'essenziale, ad abbandonare scientemente ogni tentazione espressiva che possa ancorarla a una dimensione di spettacolarità appannaggio del mero immanente.

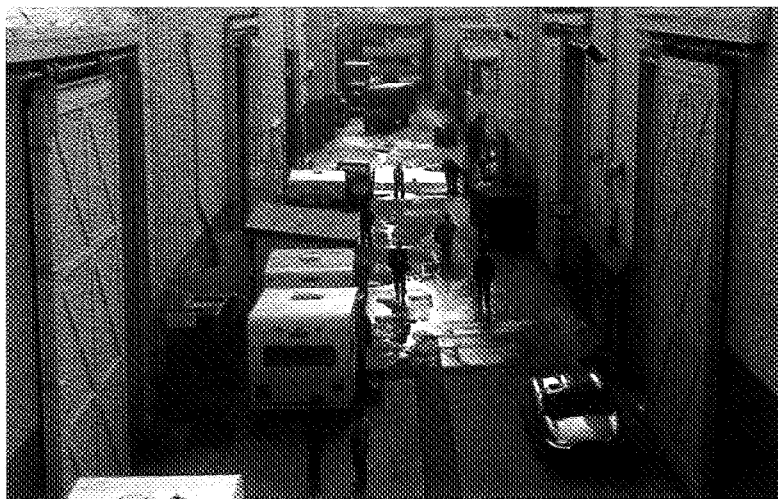
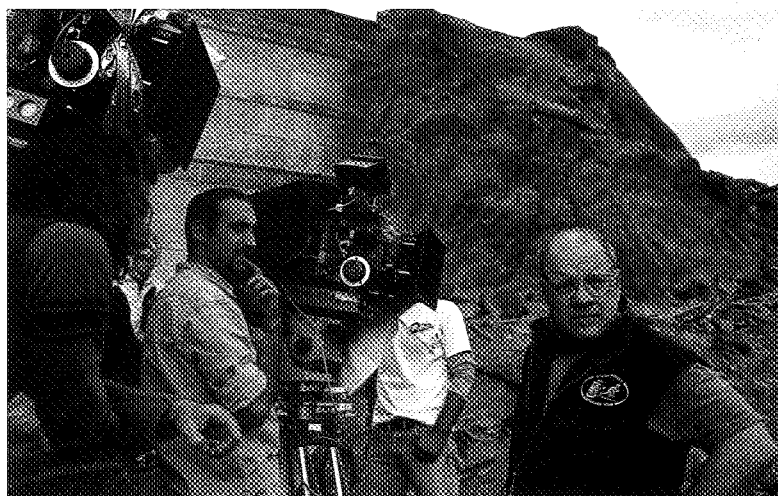
> Lo stile trascendentale stilizza la realtà eliminando (o quasi) gli elementi ai quali viene principalmente delegata la rappresentazione dell'esperienza umana e spogliando le interpretazioni convenzionali della realtà del loro valore e della loro forza[22].

Questo, in un cinema spurio e che non può certo dirsi interamente appartenente allo stile trascendentale come quello di Schrader, è anche più evidente. Infatti, partendo da un ambito come quello hollywoodiano, portato all'accentuazione massima della visibilità, e dunque posto su coordinate antitetiche rispetto allo stile trascendentale, è necessario un prelievo "feticistico" di alcune tecniche

specifiche di tale stile, che appunto non è assumibile integralmente. Esse però riescono a non ridursi ingenuamente a modello né a mera citazione stilistica inservibile se non a stridere col resto del film: come per la voce over nei casi trattati, si assiste a un cosciente depotenziamento del loro stesso potere espressivo, che comunque detengono in quanto forme. In *Lo spacciatore* e *Affliction* la bressoniana voce over si dissolve in un'altra forma; in *Auto Focus* cambia di status nel corso della pellicola perseguendo un'astrazione sempre maggiore. Le forme della stilizzazione che Schrader rintraccia nel suo celebre saggio e che preleva ai fini di un coerente utilizzo nella sua filmografia sono assolutamente inutili ed inefficaci se non ottemperano al requisito principale e insostituibile dello stile trascendentale, che è pur sempre la stilizzazione della forma.

Marco Grosoli

Note

1. Paul Schrader, *Trascendental Style in Film*; trad. it. *Il trascendente nel cinema*, Roma, Donzelli Editore, 2002.
2. La prefazione di Gabriele Pedullà a *Il trascendente nel cinema* lo ribadisce a più riprese; cfr. P. Schrader, *op. cit.*, pp. XXIII-XXXII.
3. *Ibidem*, p. 75.
4. Cioè dopo l'omicidio compiuto dal protagonista, il quale prima di sdraiarsi su un letto viene inquadrato frontalmente tra due riproduzioni di arte orientale bidimensionale poste ai lati del quadro.
5. P. Schrader, *op. cit.*, p. 51. La frase di Robert Bresson è citata dall'articolo di Michael Green, "Robert Bresson", *Film Quarterly*, n. 13, 1960.
6. *Ibidem*, p. 47.
7. *Ibidem*, p. 83.
8. Jason Blue, *Excerpts from an Interview with Robert Bresson, June 1965*, Los Angeles, 1969, cit. in P. Schrader, *op. cit.*, p. 9. P. Schrader, *op. cit.*, p. 53.
10. *Ibidem*, p. 75.
11. Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1982, pp. 47-53.
12. Francesco Casetti, *Dentro lo sguardo*, Milano, Bompiani, 1986, pp. 111-120.
13. P. Schrader, *op. cit.*, p. 42.
14. *Ibidem*, p. 41.
15. Termine che qui va inteso, in senso lato, come vera e propria cancellazione del corpo: "La masturbazione supera la meccanicità finalistica di qualunque pornografia, ponendosi invece come ultima sparizione. Crane e Carpenter, [...] spossessati del loro stesso sguardo, si eccitano proprio nel percepire la carnalità dei loro corpi scivolare via come un fantasma" (Lorenzo Esposito, "Hardfocus", *Filmcritica*, n. 535, 2003, pp. 240-241).
16. L'istanza a cui è logicamente collegabile quella voce senza corpo che è la voce acusmatica (cfr. M. Chion, *op. cit.*, p. 27).
17. Cfr. *Ibidem*, p. 45.
18. Vale a dire l'allacciare una voce senza corpo a un corpo ben preciso (cfr. *Ibidem*, pp. 32-33).
19. *Ibidem*, p. 27.
20. P. Schrader, *op. cit.*, p. 129.
21. *Ibidem*, p. 128.
22. *Ibidem*, p. 11.

Auto Focus

Paul Schrader sul set

Dieci anni con dieci regole: l'immoralità del Dogma

I. Intervista a Cristiano Ceriello (novembre 2004)

Che cosa ti ha spinto a realizzare un film secondo i canoni di Dogma 95?

L'idea di realizzare un film in Dogma 95 è cominciata molti anni fa, non appena iniziai a sentir parlare del movimento, specialmente nell'ambiente del cinema indipendente. Ma ciò che mi spinse a voler far parte dell'avanguardia di von Trier fu vedere *Festen* al cinema: per me è stato come riscoprire sullo schermo dei concetti, dei tagli e delle impronte cinematografiche che già erano nella mia sensibilità di regista e che, inconsciamente, avevo usato nei miei lavori precedenti. Così mi misi subito in moto per incontrare von Trier e la Segreteria Dogma nell'agosto del 2001 e capire di quali tecniche e sistemi si fossero serviti i *"Dogma Brothers"* (così amano definirsi von Trier, Vinterberg e soci). Già da tempo ero alle prese con i sistemi digitali (gli stessi adottati sia in *Festen* che in *Idioterne*), ma purtroppo, in quegli anni, l'Italia era ancora agli albori del digitale: addirittura nel 1999-2000 dovevo ordinare delle "semplici cassette video mini-dv" da Roma (ora non è più così). Mi misi subito in moto produttivamente. Artisticamente lavoravo in parallelo a due progetti Dogma 95, sino a quando abbiamo definito in quattro notti (veramente così per caso) il film che poi sarebbe diventato il nostro film Dogma, cioè *Così x Caso*.

Lavorando a un film Dogma hai riscontrato delle notevoli differenze rispetto alla produzione di un film non dogmatico? So infatti che prima di Così x Caso *hai realizzato dei videoclip e dei documentari ambientati in Danimarca. È da qui che è nato il tuo interesse verso il Dogma?*

Certo ci sono molte differenze, ma non abissali, rispetto a una produzione, per così dire, più tradizionale. La prima differenza, oltre la leggerezza (ma allo stesso tempo difficoltà) di girare in location reali senza costruzioni di set, concerne proprio gli attori. In effetti, mentre in una produzione tradizionale e "pesante" (mi riferisco all'uso della pellicola) sono gli attori a ruotare intorno alla macchina da presa, girare in Dogma e in digitale significa che il baricentro cambia, in quanto è la macchina da presa a ruotare intorno agli attori. È una differenza importante, che ho fin da subito voluto chiarire con gli attori. Non nascondo che in un primo momento qualcuno di loro, con film ed esperienze alle spalle, si è trovato spiazzato da questa (apparente) libertà artistica e di movimento. Per la Danimarca, sì, è vero, sono stato e sono spesso in quei Paesi e ho sempre nutrito interesse per le cinematografie scandinave — molto sperimentali e innovative —, innamorandomi sin da subito di quello stile (ora alla moda) della telecamera in perenne movimento, sublimato da Dogma 95.

Ritieni che la situazione italiana, da un punto di vista cinematografico-produttivo, viva le stesse difficoltà finanziarie della Danimarca?

Be', ci sarebbe molto da dire, ma la risposta in sintesi è assolutamente no. In Danimarca vi è da parte degli spettatori una diffidenza verso i prodotti hollywoodiani e un grosso interesse verso i prodotti nazionali. Pensa, il responsabile attuale della Segreteria Dogma (David Nielsen) mi diceva agli inizi del 2004, che nell'ultimo anno cinematografico quasi il 50% dei film in sala era di passaporto danese. Tra l'altro, in Danimarca i lavori finali dei laureati alle scuole nazionali di cinema (e così è stato anche per il primo lavoro di von Trier) vengono trasmessi in prima serata sulle tv nazionali, distribuiti in qualche sala, e per la gente questo è un fatto normale, che genera curiosità verso la cinematografia nazionale.

Il tuo film è distribuito da Cinema Distribuzione, che si propone di incentivare il cinema indipendente italiano. Per te realizzare un film Dogma ha avuto un'importanza prettamente estetica o è possibile leggere anche un'istanza politica ed economica?

L'una e l'altra. Principalmente, come ti dicevo, una motivazione artistica. Ma un film Dogma ti consente, da un punto di vista finanziario, di dimostrare come sia possibile fare un film forte con solo tre cose principali (ma certo non semplici e ardue): una buona storia, dei buoni attori e una buona regia. Per le istanze politiche, posso dirti che generalmente tutte le mie opere, dai corti ai lungometraggi, possiedono anche velatamente delle istanze politiche, quindi non saprei dirti se questo sia legato a Dogma o meno. Però sicuramente Dogma 95 in sé ha delle chiare connotazioni politiche; pensa che alla sua nascita lo stesso produttore di Zentropa (la società di von Trier è tra le fondatrici di Dogma insieme alla Nimbus di Vinterberg), Peter Aalbeck, dichiarò che Dogma è un movimento politico. Non penso sia del tutto vero, ma certo anche la politica fa parte di Dogma 95.

Quanto ha influito il tuo impegno politico (so che eri candidato alle Europee) nella scelta del tema del tuo film, che è a sfondo socio-politico e che parla di un'Italia incapace di assicurare all'uomo persino il diritto al lavoro. C'è forse un ammiccamento al governo odierno?

Indubbiamente, come ti dicevo, il mio impegno politico, nei film e nella realtà, è parte costante del mio essere. Credo che il nostro Paese stia vivendo tempi bui e penso che sia difficile rimanere in silenzio anche nel cinema. Tutte le storie a cui alludi, presenti nel film, sono vere, prese dalla realtà: ad esempio la trasmissione *reality* in cui al più bravo viene dato come premio un posto di lavoro offerto dagli sponsor, esiste davvero all'estero. La realtà odierna è tale per cui non è necessario scervellarsi, ma basta solo aprire i giornali per trovare storie "vergognose" da denunciare. Alle Europee ero candidato in una lista che è all'opposizione dell'attuale Governo, questo è vero, ma è facile prendersela agevolmente con chi governa; il problema è che la politica odierna dovrebbe riflettere su se stessa e sul proprio compito. Di conseguenza anche un film forte può essere d'aiuto nel suo piccolo.

Mi puoi spiegare il percorso che un film deve sostenere prima di esser accreditato come Dogma?

Il percorso è molto semplice. Avvisi la Segreteria Dogma (nel mio caso ci siamo incontrati in Danimarca, ma basta una semplice mail o una telefonata) che stai producendo un film Dogma, dopodiché invii del materiale in modo che loro valutino se realmente si stia trattando di un film Dogma 95. Terminato il film, ne invii una copia per la visione, in seguito (dopo il pagamento di una piccola tassa che entra nel fondo per la segreteria) viene certificato da Lars e soci fondatori se, effettivamente, si può entrare a far parte della categoria dei film Dogma 95 riconosciuti.

Durante il nostro colloquio a telefono mi avevi anticipato che la Segreteria Dogma è stata chiusa. Cosa mi puoi dire a tale proposito?

In effetti c'è una situazione un po' ondivaga. Difatti, se controlli sul sito (che poi è una delle vetrine ufficiali) di Dogma 95 ("www.dogme95.dk"), potrai tu stessa notare come con un comunicato del giugno 2002 la Segreteria di Dogma 95 veniva dichiarata ufficialmente chiusa, in particolare per quanto riguarda il rilascio dei Certificati Ufficiali, la registrazione dei film Dogma e il loro riconoscimento come tale. Ma effettivamente le cose non stanno proprio così, ne sono

Certificato Dogma (*Così x Caso*)

una testimonianza *Così x Caso* (che è del 2003) e altri tre film prima del mio che sono stati realizzati in un periodo che va da dicembre 2002 ad agosto 2003. La situazione è difatti questa, almeno fino a questo momento. Nel 2002 von Trier e soci ritenevano che il movimento si fosse inflazionato un po' troppo in termini mediatici e che stesse perdendo la sua intenzione naturale, iniziando quasi a essere considerato un "genere", anziché "un'estetica". Ecco perché si dichiarò chiusa la Segreteria, dando solo la possibilità a chi negli ultimi tempi (me compreso) aveva dichiarato di voler girare un film Dogma. Questo anche perché, dopo qualche anno, l'intenzione era, e penso sia ancora, quella di rilanciare Dogma 95 con una grossa iniziativa. Nel settembre 2003, quando ricevetti il Certificato Ufficiale per il mio film, ricordo che si discuteva di intavolare una grande conferenza tra registi e produttori Dogma 95 e che si dibatteva se proporla a Parigi (dove in un altra conferenza nel '95 von Trier presentò Dogma) o a Copenaghen, o addirittura a New York. Non se ne è fatto ancora nulla e noto che il mio film è ancora l'ultimo Dogma 95 girato al mondo, nonostante sapessi che vi erano anche altri due film in cantiere e pre-produzione (parlo sempre del settembre 2003). In ogni caso, non mi sorprenderebbe se a breve, o forse proprio nel 2005, a dieci anni dalla proclamazione del Decalogo, si rilanciasse con qualcosa di importante il movimento.

Che aria si respirava quando hai incontrato von Trier e gli altri? Se ti va di riassumermela...

Una bella aria, sicuramente, in tutti i sensi. Ricordo che mi accolsero facendomi provare una torta Dogma!... Cioè una torta fatta seguendo delle regole estetiche ispirate a Dogma 95! Bizzarrie a parte, come la torta, si respirava l'aria di qualcosa di importante e nuovo che si stava facendo e che si era fatto a livello internazionale nel cinema. Mi sembrò che loro stessi non si aspettassero una simile risonanza di Dogma nel mondo. In quei giorni si era molto presi a Zentropa, perché stava per arriva in Danimarca Nicole Kidman per girare *Dogville*. Posso dirti una peculiarità di von Trier e Dogma, che ti ripeto sono e furono di una cortesia e disponibilità estrema. Ricordo che quando dissi di essere un cineasta indipendente e di non avere grosse produzioni alle spalle, mi risposero che per loro era un onore avere un italiano, un nipote di Fellini, Visconti, De Sica, nel gruppo, un onore avere un nipote di quella corrente cinematografica italiana – il neorealismo – che non solo era nel dna di Dogma, ma che aveva insegnato al mondo il vero modo di fare cinema. Bisognerebbe ricordarselo di più in Italia.

La regola n. 10 dice che il regista non deve figurare nei titoli di testa (o coda); tu cosa pensi a tal proposito e come ti sei comportato con l'ultimo dogma del decalogo e la nuova concezione di auteur *che emerge nel Manifesto?*

In effetti questa è un'interpretazione molto controversa, in quanto proprio la regola di non menzionare il regista fa invece sì che spesso il regista assuma una proprietà e rilevanza totale a dispetto della sua opera. Io mi sono comportato semplicemente rispettando la regola, che ritengo personalmente una sottigliezza meramente estetica e di propaganda che non dovrebbe ripercuotersi (ma non è stato sempre così) sull'opera.

Come mai, a tuo avviso, la maggior parte dei film Dogma tratta storie al limite della pazzia e della menomazione maniacale? Ci può essere un qualche legame dettato dallo "stile tecnico" adottato da voi dogmatici con i temi emergenti dei vostri film o il vostro è solo un tentativo di fare emergere la vera realtà a partire da uno sguardo generalmente ritenuto non convenzionale – quello di un idiota – e per questo più innocente e puro?

Probabilmente perché la realtà è più dogmatica di quanto pensiamo! Credo che questa forza nelle storie di Dogma sia anche dettata da esigenze estetiche che la limitazione del manifesto ci impone. Un film dogmatico, senza musiche, artifizi, e altri effetti, ha bisogno di una storia forte, cruda, e questo ci consente di voler scavare nella realtà alla ricerca di storie da raccontare con toni forti, a volte scomodi, forse sino a farci scoprire che poi, alla fine dei conti, come ti dicevo all'inizio, la realtà è più "dogmatica" di quanto noi pensiamo.

2. La fine del Dogma

Sono trascorsi ormai alcuni mesi dal decimo anniversario di Dogma 95 e per chi si aspettava un ritorno dei dogmatici sugli schermi cinematografici così non è stato, o almeno non in modo tradizionale.

È invece apparso sul sito del movimento una sorta di post-manifesto, scritto da Peter Schepelern e approvato dai *Brothers*, che incita gli altri registi a continuare a produrre film Dogma, grazie alla possibilità di scaricare da Internet il giuramento e il *Dogme Certificate*, messi a disposizione per tutti.

Nel giugno del 2002, infatti, la paura che Dogma 95 si stesse convertendo in un *genere* e la mancanza di fondi aveva spinto i *Brothers* a chiudere la segreteria Dogma e a redigere un comunicato in cui si dichiarava che la sede del movimento sarebbe stata sospesa.

Nonostante si pensasse di mandare avanti l'operato della Segreteria in modo molto ristretto rispetto ai propositi iniziali, così non fu. Forse perché le compagnie cinematografiche col tempo iniziarono a non prendere più in considerazione un tal genere di produzione e Dogma 95 venne presto dimenticato.

Uno di quelli che continuò questa battaglia fu lo stesso Schepelern, che tutt'oggi si occupa di rispondere ai quesiti sul movimento e di archiviare eventuali nuovi film Dogma.

La *rivoluzione*, d'altra parte, doveva durare solo il tempo della rivoluzione, e persino i fondatori stessi già da subito si cimentarono in altri progetti di film sperimentali.

Von Trier già nel 1996 aveva terminato il suo *Breaking the Waves*, e di lì a poco avrebbe realizzato *Dancer in the Dark* (2002) e *Dogville* (2003), fortemente lontani da *Idioterne* (1998).

Oggi, quindi, a dieci anni dalla sua nascita, di Dogma 95 sembra non essere rimasta alcuna traccia. Ma le cose forse non sono così semplici.

Si potrebbe ipotizzare che con *Dogville* von Trier abbia tagliato i ponti con la sua avanguardia precedente, che questo film, ben costruito e in alcuni tratti artificiale, sia la contraddizione di Dogma 95, anzi si potrebbe affermare che *Dogville* sia una sorta di anti-Dogma. Ma è proprio in questa certezza, verità assoluta e incontestabile che si nasconde il Dogma di *Dogville*.

Pur in modo differente, von Trier segue Dogma 95 sorvolando sulle regole del decalogo e calandosi in un piano ben diverso, più sottile ed enigmatico delle leggi divine, quelle di un Dio-regista. *Dogville* non è certo un film costruito sul rispetto dei principi stilati nel '95, ma di sicuro è un'opera che si pone altre regole, altri tabù, altre costrizioni, per manifestare il dissenso del regista danese nei confronti dell'America e del suo modo di fare film. *Dogville* tende alla verità attraverso i personaggi, allo stesso modo in cui dieci anni prima si aspirava allo stesso obiettivo tramite il manifesto; ora però la *cosmetizzazione* non viene abolita, ma urlata fino agli eccessi.

Ci si chiede quindi che fine abbia fatto Dogma 95, se il movimento sia effettivamente morto o se siano sopravvissute alcune tracce del dissenso, e mentre ci si aspetta una nuova provocazione da parte di von Trier, a serrare un attacco cinematografico "alla Dogma" è invece Thomas Vinterberg.

Da poco, nelle sale italiane, è uscito il suo ultimo film, *Dear Wendy*, che nulla ha a che fare con lo "stile" Dogma, ma che nasconde nella sua trama intrecciata arditamente dallo stesso von Trier, che ne è lo sceneggiatore, una sorta di elogio al Dogma e al senso di collettività che aveva unito i *Brothers* sotto un unico fronte.

Dear Wendy è la storia di due ragazzi (Vinterberg e Lars von Trier?) che ad armi pari (pistola nel film e videocamera nella realtà – entrambe accomunate dal verbo inglese *to shoot* il cui significato *sparare/riprendere* è ambivalente) fondano un collettivo – il *pacifismo con le armi* – nel quale presto si arruolano altri due amici (Kristian Levring e Søren Kragh-Jacobsen) e una ragazza (forse metafora della regista, che inizialmente aderì al movimento Dogma e da cui presto si tolse?).

E così dicendo il film di Vinterberg ripercorre la storia di questi ragazzi che, stufi della realtà e del destino a loro assegnato, ma soprattutto alienati dalle conven-

Così x Caso

Così x Caso

zioni e dai soprusi dei più forti e delle leggi etiche marchiate a sangue sulle loro personalità, si procurano delle armi e inneggiano la loro appartenenza a una collettività, facente capo a un'unica filosofia di vita, quella del Dandy, da loro prestabilita. Non mancano quindi nella narrazione delle rigide regole a cui sottostare: maneggiare le proprie armi, senza tuttavia utilizzarle nella loro potenzialità; dare un nome a ogni pistola considerandola come un "prodotto a parte" rispetto alla natura del proprio padrone; e non usare il "ferro" di un altro dandy ecc..

Una sorta di metafora del collettivo cinematografico fondato da Vinterberg e von Trier, in cui l'uso dell'arma tecnologica era permessa, ma assolutamente senza andare fino in fondo e senza tutti gli orpelli e virtualità digitali.

Distaccarsi dal normale modo di vedere le cose, appropriandosi della visuale dei *diversi*, dei menomati, dei rifiuti della società, volgendo il proprio sguardo verso i cunicoli e i sotterranei del reale e servendosi di una sorta di underground degli occhi, era lo spirito del movimento danese, lo stesso che primeggia tra i ragazzi del piccolo paese in cui è ambientata la storia di Vinterberg. In questo senso, Dogma 95 si accosta con sguardo underground alla realtà, servendosi di un occhio libero e disinibito, quello stesso occhio che Jonas Mekas definisce *espanso* in quanto capace di vedere molto più del normale poiché è in grado di utilizzare adeguatamente i modelli marezzati della retina.

L'occhio che nel 1960, nell'ambito dell'underground americano, perlustrava tutte le aree sotterranee e le regioni inferiori della verità ora fuoriesce dai cunicoli sottostanti per emergere e muoversi alla luce del sole.

Allo stesso modo, anche *Dear Wendy* si apre con la discesa di operai specializzati nelle miniere e il rifiuto iniziale del protagonista di seguire il padre e gli altri uomini fra i cunicoli della cava; forse perché si sarebbe dovuto adeguare a uno sbagliato modo di guardare attraverso il buio.

Poi, invece, un improvviso innamoramento verso una vecchia miniera abbandonata – la futura sede dei Dandy.

Significativo è anche un altro episodio di *Dear Wendy*: la scelta del protagonista di fare a meno del mirino della sua pistola, lasciandosene invece guidare e giungendo a perfetti centri nei propri bersagli. La natura della pistola ricorda in un certo senso quella della videocamera dei dogmatici, che liberavano nello stesso modo il loro occhio dalle costrizioni dell'obiettivo e acquistavano maggior libertà di movimento.

Il gruppo dei Dandy inizia però a sfaldarsi pian piano; l'entrata di un nuovo componente (e quindi l'ampliarsi del numero dei partecipanti, un'allusione questa alla divulgazione di Dogma 95!) disgrega l'armonia iniziale e porta a un susseguirsi di eventi che mettono a dura prova le credenze del collettivo. Sparo dopo sparo, i proiettili sferrati da un plotone di poliziotti dal grilletto facile finisce per sterminare il gruppo. I cinque ragazzi si uccidono con le proprie armi, proprio nel momento in cui anche loro iniziano a usarle secondo le convenzioni sociali, per cui la pistola non è più un sinonimo di amore, e sparare riacquista il suo significato letterario di uccidere.

Ma questo che cosa significa? Che il movimento è dichiaratamente finito, morto, concluso? Oppure è un'ulteriore sollecitazione a credere nei propri ideali, lottando fino alla morte, contro le assurdità di un potere regnante?

Preferisco pensarla in quest'ultimo modo. D'altra parte Dogma 95 sopravvive e a dimostrarlo è da un lato il fatto che la lista dei film Dogma ha continuato a crescere fino a un totale di cinquanta unità, contro le trentacinque del 2003, e dall'altro perché nel 2007 uscirà un nuovo film Dogma di von Trier: *Direktøren for det hele (The General Manager of Everything)*.

3. Conversazione con Gérald Morin (18 novembre 2004)

So che lei ha prodotto con Lars von Trier Dogville Confessions *e mi piacerebbe rivolgerle delle domande riguardo a Dogma 95 di cui* Dogville *mi pare essere una negazione, anche se per certi aspetti, in particolare per quelli legati alle restrizioni scenografiche di cui von Trier si avvale in quest'ultimo film, possono venire alla mente i limiti dettati da Dogma 95. Lei in proposito che idea si è fatto?* Dogville *può esser considerato un'ennesima provocazione alla Dogma oppure non vi è alcun legame tra i due?*

Io credo che per quanto riguarda Lars von Trier – come per tutti i grandi creatori –,(anche se uno può fare lo stesso discorso quando nasce una corrente cinematografica tipo la nouvelle vague, il neorealismo, il free cinema inglese), sia possibile riscontrare nel movimento avanguardistico un punto di partenza "politico" (come avviene in Italia, dove il neorealismo nasce in un periodo legato alla guerra e alla trascorsa supremazia fascista) o "economico" (come nel caso della Francia).

Per quanto riguarda il Dogma, e quindi Lars von Trier, c'è un'impostazione più democratica, in quanto il cinema del 1995 è costituito da nuovi mezzi di produzione, che costano di meno e che permettono una maggior diffusione della pratica filmica. In questa situazione specifica emerge una lotta e un'esigenza di definire nuove regole del gioco. D'altra parte ciò avviene per ogni colpo di stato, per ogni rivoluzione. Poi, nel momento in cui il capo della rivoluzione o del cambiamento raggiunge la massima consapevolezza del suo operato, e, nel caso di von Trier, quando assume una maggior padronanza delle sue regole, diviene possibile superare molto rapidamente le proprie prese di posizione. Questo implica una crescita, non una involuzione negativa. D'altronde le regole valgono solo come soluzione di una situazione di emergenza, ma appena questa viene superata le regole inevitabilmente cambiano.

Quindi lei vede nel Decalogo qualcosa che va oltre la provocazione, a differenza di quanto altri pensavano nel 1995?

Sì, infatti; ma in questo superamento c'è l'artista che va avanti, mentre per coloro che non hanno lo stesso talento diviene difficile distaccarsi dalle proprie regole e la cosa più semplice da fare è quella di rimanere fissati su di esse. Mentre ciò non avviene con Lars von Trier, anzi, lui, dopo aver girato un film come *Idioterne*, che è completamente dentro ai dogmi, o anche *Breaking the Waves*, che ne rispetta in parte le regole, gira *Dancer in the Dark*, *Dogville* e *Manderlay*: film completamente fuori dai dogmi, anzi film in cui von Trier si pone altri dogmi. Non so se lei ha visto *The Five Obstructions*?

Sì, certamente.

Anche in quel caso decide di procedere secondo altre regole, altri dogmi. Lui i dogmi se li inventa man mano, in un certo senso per porsi una sfida. È come con un Rembrandt, un Cézanne, un Braque o un Picasso, che, a un certo punto, cambiano le regole per superare loro stessi, e poi, nel momento in cui trovano un altro modo per superare la nuova posizione che hanno raggiunto, non si fermano e continuano nel loro processo evolutivo e sperimentale. Se lei prende uno come Leonardo da Vinci o Jean Cocteau può vedere che a un certo punto si occupano di un mezzo espressivo, poi di un altro e così via; dunque cambiano sempre: dalla poesia passano alla letteratura, poi alla pittura, poi ancora alla medicina, al cinema ecc.

Secondo lei in Dog-ville la scelta del titolo pone un legame con il Dog-ma essendo Dogville *una sorta di anti-Dogma. Si veda la messa a nudo dell'artificio scenografico, l'utilizzo di un'attenta fotografia, di rigorosi movimenti di macchina.*

Secondo una mia interpretazione nel termine Dog-ville c'è la parola *dog*, che vuol dire cane, ed effettivamente il film inizia con la figura del cane, che non si vede, ma si sente abbaiare. Poi il film termina sempre con il cane, che è l'unico superstite e non a caso si chiama Mosè, un nome biblico.

Se poi lei prende la città ("ville"), la cui unica vita è quella animale, e inverte il

termine "dog" in *God* (Dio), può vedere che la città rappresentata è quella in cui Dio è intervenuto; siamo nella città dove Dio ha distrutto tutto, oppure dove ha salvato quasi nessuno, oppure un'arca di Noè. La presenza di Dio può essere simboleggiata anche dagli altri personaggi. La stessa Grace, che non si chiama per niente Grace, la Grazia, rappresenta il Cristo che viene sulla terra e che, a un certo punto, accetta di prendere su se stesso tutte le colpe del mondo. Poi c'è il padre, il mafioso o, come direbbe Woody Allen, il "grande sadico" a cui Grace non dice: "padre perdona loro che non sanno quello che fanno", in quanto essi, sapendo benissimo cosa stanno compiendo, non meritano di vivere. Dunque la città dei cani, ma anche la città di Dio nello stesso momento!

Quindi, in un certo senso, il legame che si può istaurare nella filmografia di von Trier riguarda l'aspetto della religione, la quale non solo è una costante nella maggior parte dei film di von Trier, ma essa compare anche nella sua attività cinematografica, dove il regista si serve nuovamente di termini religiosi, come ad esempio l'utilizzo della parola dogma *quale titolo del manifesto e la stilizzazione di* dieci regole *che ricordano i dieci comandamenti divini.*

A proposito della religione, si ricordi che von Trier credeva che suo padre fosse ebreo, mentre il suo vero padre, un pianista, era luterano e non ha dimostrato alcun interesse verso il figlio. Ecco quindi che von Trier ha deciso di aderire a un cattolicesimo molto tradizionale. Per questo motivo i film di von Trier mostrano un continuo richiamo alla figura paterna, al rapporto con il padre, al senso di colpa, e ogni riferimento alla sua vita è un riferimento religioso; in questo senso Lars von Trier è, come Bergman o Bresson, molto spirituale.

D'altronde la religione è presente in molti dei film di von Trier, basti pensare a Breaking the Waves, *in cui c'è una forte critica alle istituzioni religiose ma mai a Dio.*

Sì, e il suo interesse è rivolto in ugual modo anche ai grandi miti, infatti le mitologie e i tre monoteismi hanno sempre interessato von Trier. Avevamo iniziato a girare con lui un film su Wagner, ma poi ci siamo fermati per problemi economici da parte della fondazione Wagner. Abbiamo girato solo una settimana, ma von Trier era molto interessato a questi rapporti violenti fra gli uomini e gli dei.

Tornando a Dogma 95, secondo lei quanto l'avanguardia ha influito sul piano cinematografico danese, soprattutto da un punto di vista produttivo?

Be', un po', come all'epoca del cinèma vérité o della nouvelle vague in Francia, la gente non girava più nei teatri ma scendeva per le strade con mezzi più leggeri: la 16mm e l'Arriflex all'epoca, la Sony ad alta definizione oggi. Con la nouvelle vague abbiamo una crisi dettata dalla mancanza di soldi; in Danimarca abbiamo una rivoluzione imposta dai giovani, non verso i grandi perché siamo in un paese piccolo. Dunque abbiamo una generazione di artisti che prende la telecamera in spalla, anche se ciò non implica necessariamente che tutti facciano del buon cinema: alcuni, dopo i primi film, muoiono come artisti. C'è una grossa influenza a livello governativo, perché il governo ha investito dei soldi per il cinema e c'è un'influenza su una nuova generazione di artisti anche all'estero, dal momento che la Zentropa mette a disposizione i suoi teatri di posa. In questo senso c'è stata sì un'influenza reale del capo-corrente: Lars von Trier.

Lei pensa che Dogma 95 abbia risolto i problemi dei finanziamenti negati in precedenza ai cineasti danesi? C'è infatti chi sostiene che Dogma 95 sia stata una semplice trovata pubblicitaria per ottenere delle sovvenzioni per i film nazionali; basti solo pensare alle difficoltà che von Trier ha avuto per avere degli aiuti economici per il suo Breaking the Waves. *Molti critici hanno inoltre scritto sulle riviste uscite nel 1995 che il Dogma è stata sicuramente uno scherzo, una beffa di von Trier...*

Io non sono assolutamente d'accordo con questa opinione, anche se ne sento spesso parlare. Basta che i critici trovino la formula giusta e che si facciano pagare il loro pezzo e poi tutto finisce lì. È molto facile scrivere una critica, è molto più difficile fare un film. Molte cose nascono per scherzo, dei pezzi di teatro molto buoni, dei romanzi molto validi, delle grosse manifestazioni ecc. La provocazione a livello creativo è molto importante. Non è solo una beffa, è anche una cosa molto seria. A un certo punto una provocazione contro qualcosa di pesante, di stabilito può divenire una struttura, un conformismo. Sì, è una provocazione, ma è una provocazione creativa.

Angelita Fiore

Così x Caso

Lars von Trier

XLI Mostra Internazionale del Nuovo Cinema
Pesaro, 25 giugno-3 luglio 2005

Sadismo e fragilità, il cinema di Jang Sun-woo

Pur muovendosi tra enormi difficoltà economiche, il Festival di Pesaro diretto da Giovanni Spagnoletti non intende mollare di un millimetro la propria vocazione "modernista", andando alla ricerca di cinematografie nella quali l'enfasi sul mezzo e sulla messa in scena sia ancora al centro della riflessione e di cineasti nuovi e rigorosi. Di qui anche l'originalità della proposta 2005 che, pur incalzata dall'aggressività dei festival sul cinema orientale, a partire dal Far East di Udine, ha illuminato aspetti meno noti del cinema coreano.
Jang Sun-woo è un cineasta certamente poco prevedibile. Nei suoi film, non di rado estremamente squilibrati quanto a coerenza interna, si aggirano personaggi quasi tutti chiamati a una vocazione o a una identità imprevedibile, che vedono man mano mutare le proprie condizioni o affrontare situazioni estreme. In Occidente, il nome di Jang Sun-woo è legato soprattutto alle pratiche sadomasochiste dei due amanti protagonisti di *Lies* (1999), film che aveva più che altro funto da "opera-scandalo" per riviste affamate di casi cinematografici osé e che pochi critici avevano avuto la pazienza di analizzare nel suo incontro sorprendente tra comico, orrore e melodramma raffreddato. Anche *Resurrection of the Little Match Girl* (2002), complicata e sarcastica storia di realtà virtuali e fantascienza adulta, che ha goduto recentemente di una limitata distribuzione in Italia. Anche in questo caso, ha contato di più intruppare il film nel novero del rinnovamento dei generi proveniente dalla Corea che non inserirlo nella complessa poetica del regista.
Dunque, la retrospettiva pesarese ha fatto giustizia. Certamente, Jang Sun-woo è un regista assai consapevole dei propri progetti, anche quando all'apparenza sembrano caotici e lontani l'uno dall'altro. Il lungometraggio d'esordio, *Seoul Jesus* (1985) racconta – in maniera curiosamente non dissimile da *Cercasi Gesù* – la vicenda di un uomo scappato dal manicomio e convinto di essere Cristo. Naturalmente, il dubbio sulla figura del "sacro folle" e la critica al cinismo materialista contemporaneo la fanno da padroni, appesantendo un'opera altrimenti molto libera e a suo modo anche "politica". Satirico e ideologico è anche *The Age of Success* (1988), dove una storia di rivalità industriale contiene anche una riflessione sull'amoralità dei rapporti sentimentali intrecciati alla concorrenza. Già nei primi film lo stile di Jang Sun-woo mostra una predilezione per la libertà compositiva e per la rappresentazione aperta degli atti erotici. Frammenti di linguaggi nouvelle vague, tecniche siliciche raffinate e momenti assai più classici convivono senza che mai la narrazione ne sia interrotta, stravolta o resa astratta.
Senza ripercorre l'intera filmografia, vale la pena ricordare il film forse a tutt'oggi più importante del regista, quel *A Petal* (1996) che ricostruisce in termini melodrammatici e al contempo brutalmente realisti il massacro di Kwangju, dove il regime fece sparare sulla folla uccidendo decine di manifestanti. Qui Jang Sun-woo è all'opera su un film dallo sforzo produttivo più ingente, senza perdere l'approccio personale. Un po' il contrario di quello che avviene con lo sconcertante *Timeless, Bottomless, Bad Movie* (1997), descrizione a bassa fedeltà e divisa in episodi minimi e frammentari della vita dei ragazzi di strada o dei *dropout* di Seoul. Qui abbiamo a che fare, invece, con un esperimento di narrazione-verità ambiguo e aspro, ma certamente salutare e importante.
Per uno studio monografico dell'opera di Jang Sun-woo e per un inquadramento completo del cinema nazionale, si segnala la pubblicazione proposta dal festival, e curata dal direttore stesso insieme a Davide Cazzaro, *Il cinema sudcoreano contemporaneo e l'opera di Jang Sun-woo* (Venezia, Marsilio Editore, 2005), che contiene anche una lunga intervista al cineasta, molto soddisfacente per completezza e livello del dialogo.

Roy Menarini

XIX Il Cinema Ritrovato 2005
Bologna, 2-9 luglio 2005

Ridere, restaurare, morire

La fitta programmazione dell'ultima edizione del Cinema Ritrovato 2005 a Bologna, articolata tra le due sale del cinema Lumière, il cinema Arlecchino, Piazza Maggiore e il Teatro Comunale, ha fatto della prima settimana di luglio giorni ricchi di appuntamenti.
A cominciare dalla serata inaugurale, tenutasi al Teatro Comunale con la proiezione de *La corazzata Potëmkin* (*Bronenosec Potëmkin*, Sergei M. Ejzentejn, 1925) accompagnata dalla partitura del geniale Edmund Meisel. Un film che non ha bisogno di presentazioni se non per il lavoro di restauro che lo ha reso nuovamente visibile. È questa infatti una nuova versione, realizzata dal Gesamtleitung der Stiftung Deutsche Kinemathek e coordinata da Enno Patalas, che consta di 1372 inquadrature, 15 in più rispetto a quella sonora del 1976 e ben 45 in più rispetto la versione tramandata dal Gosfilmofond di Mosca.
Dalla serata inaugurale un filo conduttore attraversa le sale del festival. La rivolta sulla Potëmkin, avvenuta nel 1905, porta direttamente al Lumière 1, alla rassegna curata da Mariann Lewinsky "Cento anni fa: i film del 1905". I film di quell'anno vengono riproposti allo spettatore d'oggi esattamente come essi erano stati pensati, ovvero come frazioni di programmi di circa dodici, quindici *scènes* e dove i generi erano correlati alle posizioni nella sequenza del programma. La maggior parte dei film presentati sono della Pathé e i titoli vanno dalle più svariate *scène en plain air* alle comiche, che generalmente concludevano i programmi cinematografici.
Molte quindi le tematiche della rassegna, a cominciare dalla principale: "La messa in scena della guerra", dove, presso la sala 2 del cinema Lumière, sono state presentate una quarantina di opere inerenti sia alla prima che alla seconda guerra mondiale, opere sia di finzione che documentarie. Dalla macchina da presa della Gaumont, che nel 1914 testimoniò con immagini incredibili la vigilia della prima guerra mondiale, alla serie *Why We Fight* diretta da Frank Capra, dove il documentario diventa finzione e la finzione diviene documentario: manipolazione delle immagini e immaginario comune.
Variazione sul tema della guerra: "Singing in the War – Cantando durante la guerra", che al cinema Arlecchino, ogni mattina, ha riproposto i grandi musical degli anni del conflitto. Come ad esempio *Lady in the Dark* (Mitchell Leisen, 1944): una spettacolare commedia musicale in Technicolor a tre matrici, con Ginger Roger e Ray Milland.
Ma le vere colonne portanti di queste giornate sono i film restaurati o meglio "Ritrovati & Restaurati" come appunto titola la sezione storica del festival, che anche quest'anno propone sottratte dall'oblio nuove copie restaurate. Ecco allora *Beyond the Rocks* (Sam Wood, 1922), unico film in cui compaiono assieme Gloria Swanson e Rodolfo Valentino, restaurato in digitale ad alta definizione a partire da copie nitrato dal Nederlands Filmmuseum. *In Old Arizona* (1929), primo film sonoro di Raoul Walsh, concluso da Irving Cumming, straordinario triangolo amoroso in un western psicologico e intimista. Mentre nel western *3:10 to Yuma* (Delmer Daves, 1957) i valori assoluti sono messi in scena in un'opera di grande spessore visivo. Ma è soprattutto il cinema muto che attira in sala gli spettatori del Cinema Ritrovato. L'astuto criminale sulla sedia a rotelle in *Spione* (Fritz Lang, 1928), prove di kolossal a lungometraggio per l'Itala-Film con *La caduta di Troia* (Giovanni Pastrone, 1911), ma anche la serie completa di *Tih Minh* (Louis Feuillade, 1918), dodici episodi che si sviluppano su un doppio filo conduttore: uno sentimentale e l'altro poliziesco, con continui rilanci studiati in sceneggiatura per far ripartire l'azione. In dieci episodi è invece articolato *Taô* (Gaston Ravel, 1923), anch'esso un racconto pieno di colpi di scena, dove l'attore André Deed, oramai a fine carriera, partecipa alla vicenda narrata dando un tocco di raffinata comicità all'intrigo.
Proprio ad André Deed, conosciuto in Italia con il nome Cretinetti, è dedicata un'ampia retrospettiva. Una trentina di cortometraggi che ripercorrono il percorso storico-attoriale del comico francese. L'inizio con la casa francese Pathé Frères con cui girerà una trentina di film e con cui definisce il proprio personaggio comico: l'ometto che innesca una serie di catastrofi secondo la struttura del crescendo in quadri che prediligono il tono surrealista. Il passaggio dalla casa francese alla fine del 1908 per L'Itala-Film e il conseguente cambio di nome d'arte: da Boireau a Cretinetti. Deed raffina la sua comicità per il surreale, ritorna alla Pathé nel 1912 per poi ritornare in Italia nel 1915. Nel 1921 girerà il seguito de *Il documento umano*: *L'uomo meccanico*, film che non rilancia la fortuna critica e l'attività creativa del comico francese, che concluderà la propria carriera in Francia.
A questo straordinario personaggio della comicità, una delle prime star a brillare nel nuovo mezzo espressivo, è dedicata una monografia curata dallo storico Jean Gili, che ripercorre le tappe produttive del grande comico francese che fece la fortuna della Pathé Frère in Francia, dell'Itala-Film in Italia e che venne conosciuto in tutto il mondo con nomi sempre diversi: Boireau, Cretinetti, Gribouille, Toribio, Foolshead, Lehman... come ricorda appunto il sottotitolo del volume[1].

3:10 to Yuma

A Woman to Paris

Tutte del 1914 invece le comiche restaurate di Charles Chaplin. Con una collaborazione voluta dall'Association Chaplin tra La Cineteca del Comune di Bologna, il BFI/National Film and Television Archive e Lobster Film, sono stati dieci i Keystone presentati al festival (*His Musical Career, Making a Living, The New Janitor*, sono alcuni dei titoli).
Restaurato dalla Cineteca del Comune di Bologna presso il laboratorio L'Immagine Ritrovata – e con una nuova partitura composta da Timothy Brock, creata utilizzando le composizioni inedite di Chaplin del 1951 e i temi musicali presenti nella versione del 1977 – *A Woman of Paris* (Charles Chaplin, 1923) conclude il Festival al Teatro Comunale. Un film senza Chaplin sulla scena ma la cui figura dietro la macchina da presa è straordinariamente presente nella narrazione del dramma.
E se un grande classico ha chiuso il festival, altri grandi film degni del medesimo aggettivo hanno riempito Piazza Maggiore in questa prima settimana di luglio. Dall'appuntamento con il restauro del maledetto *Heaven's Gate* (Michael Cimino, 1980) all'impareggiabile *Mon Oncle* (Jacques Tati, 1956/58) nonché al sempreverde *Broken Blossoms* (David W. Griffith, 1919). Ed è tra questi titoli che vorrei sottolineare una raffinata scelta del Festival, *Regen* (1929) di Joris Ivens, cortometraggio bellissimo sulla pioggia di Amsterdam proiettato in coda a *Broken Blossoms*. Quasi due anni di lavoro per un poetico corto di 12 minuti di cui esistono ben undici versioni (la versione restaurata in digitale ad alta definizione è quella sonora del 1941, resa possibile solo dopo il ritrovamento della registrazione originale su gommalacca).

Alessandro Marotto

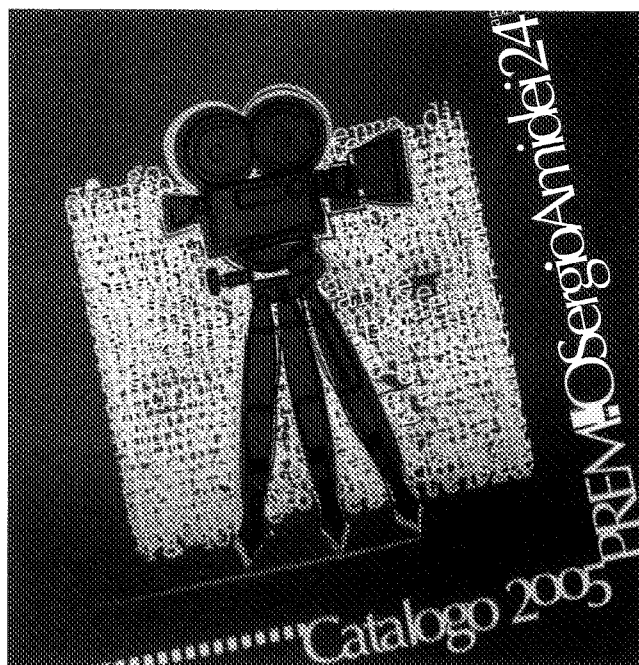
Note

1 Jean Gili, *André Deed. Boireau, Cretinetti, Gribouille, Toribio, Foolshead, Lehman...*, Recco Le Mani/Cineteca di Bologna, 2005.

XXIV Premio Sergio Amidei
Premio Internazionale alla migliore sceneggiatura
Gorizia, 21-30 luglio 2005

Esordi in breve

Giunto alla sua ventiquattresima edizione, il Premio Sergio Amidei ha abbandonato la connotazione di rassegna estiva *en plein air*, che da sempre l'aveva caratterizzato, per vestire abiti nuovi, quelli di un festival a tutti gli effetti. Le novità sono state numerose: in *primis*, il festival si è presentato con una programmazione diversificata ed estesa durante l'arco della giornata, pensata per soddisfare anche i palati più fini ed esigenti dei cinefili, e con una serie di eventi collaterali di grande interesse. Due retrospettive si sono alternate nella fascia pomeridiana, una dedicata ai film ad episodi italiani e stranieri e una ai cortometraggi d'esordio di alcuni dei nostri più importanti cineasti. Il *foyer* del Palazzo del Cinema di Gorizia si è arricchito di ospiti di fama internazionale, da Abbas Kiarostami, al quale è stato consegnato il Premio all'Opera, a Carlo Verdone, dallo sceneggiatore Stefano Rulli all'esordiente Saverio Costanzo, fino al critico cinematografico Callisto Cosulich, che ha incontrato pubblico e stampa offrendo momenti di scambio culturale di grande intensità. Una serie di eventi speciali e una *kermesse* serale con i migliori film della stagione hanno completato la ricca offerta di questo festival dedicato alla sceneggiatura. Si può dire che il Premio Sergio Amidei abbia finalmente conquistato una sua maturità, che si è manifestata, oltre che nella ricercatezza delle scelte artistiche, anche nell'attribuzione dei premi da sempre legati al festival. Il Premio all'Opera è stato consegnato, oltre che al regista iraniano Kiarostami, anche a Ermanno Olmi; una scelta, questa, che ha mantenuto una continuità ideologica con il premio dato nella scorsa edizione al regista inglese Ken Loach (non è un caso che i tre abbiano partecipato unitamente alla realizzazione del film *Tickets*). Il Premio alla miglior Sceneggiatura, spartito *ex equo* tra giovani e talentuosi cineasti, è coinciso in questa edizione con il Premio alla miglior opera prima. I film premiati, soprattutto per la loro capacità di guardare al mondo in modo attento e puntuale, dando voce ai conflitti, ai disagi, alle zone marginali della società, sono stati *Private* di Saverio Costanzo, *Saimir* di Francesco Munzi e *Fame chimica* di Antonio Bocola e Paolo Vari. Tre film di giovani esordienti che per la loro maturità fanno ben sperare in una "nuova onda" del cinema italiano.
Tra i vari appuntamenti e le numerose proiezioni vale sicuramente la pena di spendere alcune parole sulla retrospettiva dedicata ai cortometraggi d'esordio, nella quale si sono alternate pellicole di notevole interesse .
Il cortometraggio è per molti cineasti il luogo elettivo dell'esordio. È uno spazio, un'officina di sperimentazione, che spesso contiene tutte le tensioni che diventeranno in seguito, per molti autori, poetica, stile, cifra espressiva. Molti tra i registi più accreditati del nostro cinema (e non solo), sono partiti proprio da lì, da poche centinaia di metri di pellicola. La maggior parte di questi debutti cinematografici sono stati spesso dimenticati, etichettati sbrigativamente come opere giovanili e confinati in poche righe, sulle pagine di qualche monografia. La retrospettiva *Esordi in breve* è nata dalla volontà di riportare sullo schermo – alla luce – alcuni di questi preziosi "incipit". Molti dei cortometraggi presentati sono esordi illustri che hanno contribuito con la loro importanza a mutare le tendenze del cinema italiano. Tra questi *Gente del Po* (1947) di Michelangelo Antonioni, realizzato dopo una lunga riflessione teorica e diventato il prototipo per molti dei cortometraggi (e lungometraggi) successivi. O *Caccia alla volpe* (1938) di Alessandro Blasetti, che pur non essendo un esordio nell'accezione comune del termine è stato il primo cortometraggio in technicolor realizzato in Italia. Il criterio stilistico alla base di questa retrospettiva sembra non essere unicamente autoriale, ma piuttosto il risultato di una serie di suggestioni di più ampio respiro che emergono dagli abbinamenti proposti. La rassegna suggerisce un percorso di lettura attraverso una serie di binomi, legati da elementi comuni, stilistici, ideologici e tematici. Concessione a questo criterio è stata fatta per i documentari di Florestano Vancini – *Tre canne un soldo* (1954) e *Portatrici di pietre* (1952) –, che vengono visti come un *corpus* unitario; e, per ragioni diverse anche, per i cortometraggi di Alessandro Blasetti - *Assisi* (1932) e *Caccia alla volpe* (1938) -, che pur non essendo veri e propri esordi costituiscono ugualmente una coppia. Essi rappresentano un'importante premessa per il rilancio della cinematografia italiana sotto il regime fascista, dunque un esordio in senso lato, una sorta di ri-inizio o rinascita. In questa prospettiva il mondo della carta stampata è l'elemento che unisce *L'amorosa menzogna* (1949) di Michelangelo Antonioni a *Zona pericolosa* (1952) di Francesco Maselli. Va ricordato che Maselli, all'epoca giovanissimo, collaborò con Antonioni alla regia di *L'amorosa menzogna*, una ragione in più perchè i due cortometraggio possano essere considerati idealmente complementari. *Il cuore rivelatore* (1934) di Mario Monicelli, Cesare Civita e Alberto Mondadori e *Colpa del sole* (1950) di Alberto Moravia sono invece gli unici due film a soggetto presenti nella rassegna, entrambi accomunati da un uso sapiente del silenzio, elemento di punteggiatura narrativa essenziale alla creazione della *suspence* che regge le due narrazioni. *Lezioni di anatomia* (1949) dello sceneggiatore Rodolfo Sonego e *Parliamo del naso* (1948) di Glauco Pellegrini (sceneggiati entrambi dallo stesso Sonego) rappresentano due singolari documentari d'arte, che attraverso la vivisezione del corpo ripercorrono il ruolo della figura umana nella storia dell'arte. *Cantieri dell'Adriatico* (1933) di Umberto Barbaro e *Gente del Po* raccontano il mondo del lavoro – da un lato gli operai dei cantieri navali e dall'altro i pescatori del Po –, che trae dall'acqua la fonte della propria sussistenza. Il celebre *N. U. (Nettezza Urbana)* (1948) di Michelangelo Antonioni e *Barboni* (1946) di Dino Risi sono entrambi affreschi di vita di coloro (spazzini o barboni) che stanno ai margini. *Superstizione* (1949) di Michelangelo Antonioni e *Il mercato delle facce* (1952) di Valerio Zurlini in qualche modo gettano il proprio sguardo sulle credenze popolari: quelle finte e radicate delle superstizioni e quelle delle vite delle comparse del mondo altrettanto illusorio del cinema.
Esordi in breve è stata per molti aspetti una piacevole sorpresa, anche se non tutti i cortometraggi presentati condividevano il medesimo valore qualitativo. Il pregio va nell'averli raggruppati, così numerosi e variegati, nei loro stili, forme e contenuti, nell'aver fatto luce sugli inizi poco noti di alcuni dei grandi autori del cinema italiano e, soprattutto, nell'aver permesso agli spettatori del Premio di godere di alcune piccole grandi rarità.

Titti Balestrazzi

LXII Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia, 31 agosto-10 settembre 2005

Le gaï savoir

Brokeback Mountain (Ang Lee, 2005)

Chi scrive non è un appassionato del cinema di Ang Lee. Sempre sospeso tra progetto autoriale e compiacimento degli Studios, egli ha probabilmente responsabilità più gravi di quanto si possa credere. Il successo di *La tigre e il dragone* (*Hidden Tiger, Couching Dragon*, 2000) e l'intellettualismo chic di *Hulk* (2003) hanno costituito l'esempio calzante della Nuovissima Hollywood globalizzata, che pesca a piene mani dal fumetto e dalla tradizione orientale costruendo congegni immobili e celibi che non possiedono né i grandi mitologemi del classico né la vitalità del postmoderno più ribaldo. Dopo Ang Lee, il kolossal si è mangiato i grandi registi, i quali – escluso Sam Raimi – si sono appiattiti sul modello infografico e rutilante, immettendo un po' a caso germi di pensiero alto del tutto incongrui (penso al Bryan Singer di *X-Men*, al Peter Jackson del *Signore degli Anelli* e così via). In tal senso, è dunque credibile che Lee abbia costituito la figura primaria di questa ibridazione oriente-occidente che, per il momento, non ha portato altro che a una normalizzazione dei generi originari. La dimensione, invece, "adulta" del regista taiwanese trapiantato in Usa ha colto nel segno con *La tempesta di ghiaccio* (*The Ice Storm*, 1997), pur senza sfiorare nemmeno di striscio la complessità letteraria del romanzo di Rick Moody.
Tutto questo per dire che la sensibilità e la sottigliezza di *Brokeback Mountain* arrivano di sorpresa e – se pure non permettono di rileggere le precedenti opere sotto una nuova luce – dimostrano che non ci si può liberare di questo regista come di un bluff. L'operazione non è dissimile da quella – *mutatis mutandis* – realizzata da Wong Kar-wai per *Happy Together* (Hong Kong, 1997) quando mise insieme due divi del calibro di Tony Leung e Leslie Cheung e li gettò in una rovente storia d'amore omosessuale raccontata con precisione molecolare. Si potrà obiettare che qui non ci troviamo di fronte a veri e propri omologhi, altrimenti qualcuno avrebbe dovuto avere il coraggio di convincere Tom Cruise e Brad Pitt a rotolarsi insieme mezzi nudi su un letto di paglia. Fantascienza, naturalmente. Tuttavia, la forza con cui il rapporto rude ma femminile tra Jake Gyllenhaal e Heth Ledger viene messo in scena merita un plauso entusiasta. Lee non gioca facile con la retorica del ribaltamento, ovvero il suo west semi-contemporaneo, i rancheros che provengono dalle pagine non indimenticabili di Annie Proulx, le mandrie e le montagne inospitali vengono rappresentate con una notevole precisione. Inoltre, lo scaturire della passione fisica tra i protagonisti viene in qualche modo narrato come una esplosione dell'erotismo in un contesto di solitudine e privazione estrema, lasciando al principio il dubbio che esso sia il frutto di un isolamento affettivo più che di una reale pulsione omosessuale. E invece, quando il film prende il ritmo del racconto epocale – l'attraversamento delle varie ere moderne statunitensi vissuto attraverso i prevedibili mutamenti della moda, dell'abbigliamento, degli oggetti –, la forza emotiva, ancorché segreta, dell'amore tra i due si mostra come unica sincerità possibile.
Proprio il lato *mélo* e straziato dei viaggi disperati alla ricerca d'amore (mentre le due vite proseguono su binari socialmente accettabili) è stato quello meno amato dai alcuni critici. E invece, vale la pena sottolineare che – a differenza degli affreschi sessanteschi e settanteschi alla *Forrest Gump* (1994) – il film di Ang Lee mostra un'America strettamente di provincia, e riesce a dire qualcosa di non consueto sull'immanenza di certe pratiche ideologiche e sulla violenza dei modelli patriarcali.
Eppure, per quanto ci si sforzi, ed esclusa la strepitosa sequenze dell'amplesso iniziale (davvero coraggiosa anche grazie agli interpreti), *Brokeback Mountain* non ha come qualità principale un nucleo di innovazioni formali sorprendenti o contenuti di per sé sovversivi (il tema "western gay" è solo il frutto di una superficiale campagna pubblicitaria). Ciò significa, perciò, che il Leone d'Oro a pieno titolo conquistato a questa Mostra del Cinema e la qualità importante dell'opera necessitano di altre spiegazioni. Forse quell'Ang Lee che abbiamo accusato di aver accresciuto il collaborazionismo più ottuso con gli Studios ignoranti di oggi, è anche lo stesso che oggi re-immagina un cinema americano antropocentrico e anti-televisivo, melodrammatico e umanista, adulto e progressista senza il quale Hollywood è destinata al tramonto estetico che tutti, da anni, stanno intuendo.

Roy Menarini

Brokeback Mountain

Brokeback Mountain

Storia segreta del cinema cinese

La "Storia segreta del cinema orientale", protagonista di Venezia 62, era focalizzata sulla Cina e sul Giappone, con un ampio spettro di opere. Piatto forte della rassegna cinese, accompagnata dal volume *Ombre elettriche. Cento anni di cinema cinese 1905-2005*[1], sono stati dieci titoli degli anni Trenta e Quaranta, presentati in versione restaurata. È stato Nicola Mazzanti, noto per il suo lavoro sui film di Chaplin e sul cinema espressionista tedesco, ad occuparsi del restauro, realizzato in Alta Definizione (HD). Il complimento migliore a Mazzanti è arrivato durante la conferenza stampa di Wei Wei, classe 1922, attrice dal passato glorioso, che ha dichiarato di aver finalmente rivisto, dopo decenni, una splendida copia di *Primavera in una piccola città* (*Xiaocheng zhi chun*, Fei Mu, 1947). Ciò, in fin dei conti, giustifica la bistrattata etichetta di "storia segreta": ci troviamo sì di fronte ad opere perlopiù già note, ma comunque presentate in una nuova veste; oltretutto, la prevista distribuzione dei film in dvd (in Italia se ne occupa la Bim) ne renderà ancora più accessibile la visione.

La metà degli anni Trenta coincide in Cina, sul piano cinematografico, con la fine del muto e l'epoca d'oro degli Studios, divisi tra le pressioni del governo del Kuomintang e, soprattutto, dei cineasti di sinistra. Il magnifico film *La strada* (*Dalu*, Sun Yu, 1934) è significativo da tanti punti di vista. Il suo orientamento politico fece proiettare sul regista gli strali della critica di sinistra; se, infatti, nel raccontare la storia di un gruppo di giovani disoccupati che costruiscono una strada per i combattenti cinesi, si esprime il tema della resistenza all'aggressione giapponese (ormai centrale dopo i primi attacchi del 1931-32), d'altro lato, si indica nelle truppe del Kuomintang – e non nelle forze di sinistra – gli alfieri dell'antimperialismo. Lo stile di Sun Yu, che lui stesso definì *chop-suey* (nome di uno stufato di carne, ricco e abbondante), realizza una "impossibile" mediazione tra le due correnti allora dominanti – il cinema sentimentale, "morbido" (*ruanxing dianying*) e il cinema di stampo realistico, "duro" (*yingxing dianying*) – oltre che tra le influenze hollywoodiane e quelle russe[2]. *La strada*, coerentemente con tale assunto, fonde disinvoltamente più generi: il melodramma, la commedia, il genere bellico, il musical (il sonoro del film è relegato ai rumori e alle musiche); e denuncia l'influenza del cinema russo soprattutto nel montaggio della sequenza dell'attacco aereo nemico (con insistenza sui dettagli dei corpi dei giovani). Parte integrante di questa concezione del cinema sono anche i complessi, anche se talvolta non perfettamente calibrati, movimenti di macchina; segnaliamo, in particolare, l'insistenza sul carrello a precedere i protagonisti, che ne esprime l'orgoglioso slancio in avanti.

In generale, da tutti i film restaurati, appartenenti ad un periodo storico così travagliato (all'occupazione giapponese degli anni 1937-45 seguono le nuove tensioni tra il Kuomintang e il Partito Comunista, fino alla rivoluzione del 1949) si è ricavata l'impressione di un cinema assai sfaccettato e vitale, le cui coordinate di riferimento sono quelle rivelate a proposito di *La strada*: grande attenzione alla sfera sociale, influenza delle cinematografie straniere, propensione al sincretismo dei generi, modalità di ripresa che non risparmiano azzardi tecnici. Lo sguardo critico sulla società contemporanea, ritratta con insistita ricerca della verosimiglianza, riflette, prevalentemente, un'ottica di sinistra, ma ciò avviene senza quel didascalismo preconfezionato che caratterizzerà, in larga parte, il cinema della Repubblica Popolare, e di cui, in questa rassegna, sono testimonianza i posticci finali di due film realizzati a cavallo della rivoluzione: infatti, sia *La mia vita* (*Wo zhe yibeizi*, Shi Hui, 1949-50), storia di un funzionario della polizia che, dopo molteplici sventure, muore solo in una strada buia e bagnata, sia *I vagabondaggi di Tre Capelli* (*San Mao liulang ji*, Zhao Ming, Yan Gong, 1949-50), storia di un anarchico bambino di strada, che fugge persino dalla famiglia altolocata che l'ha adottato, dedicano le ultime inquadrature, in modo imprevedibile, ai festeggiamenti della vittoria comunista.

Certo, anche l'impianto melodrammatico di *Donne nuove* (*Xin nuxing*, Cai Chuscheng, 1934) e di *Le sventure del pesco e del pruno* (*Tao li jie*, Ying Yunwei, 1934) appare oggi troppo programmatico, vista la catena di sventure che si abbatte sui protagonisti, una ragazza-madre scrittrice nel primo caso, un giovane laureato nel secondo (l'emarginazione della donna e degli intellettuali è un elemento ricorrente). Ma è un eccesso che si compensa con la problematicità del quadro sociale, con dei personaggi che – soprattutto se confrontati con quella monolitica classe lavoratrice che invaderà gli schermi del cinema post-rivoluzionario – sono, comunque, a tutto tondo. Mirabili gallerie di personaggi di quartieri popolari sono contenuti anche in *Angeli della strada* (*Malu tianshi*, Yuan Muzhi, 1937), che mescola poesia e realismo, con un occhio ad Hollywood, ma anche, stavolta, alle avanguardie europee (Clair, Vigo), e in *Corvi e passeri* (*Wuya yu maque*, Zheng Junli, 1949), spaccato di un condominio alle soglie della rivoluzione.

Estraneo a facili classificazioni è il già citato *Primavera in una piccola città*, che racconta un impossibile triangolo sentimentale ambientandolo tra mura semidistrutte dalla guerra. Siamo di fronte, in questo caso, ad un melodramma depurato dagli eccessi, pieno di finezze psicologiche ed elementi sottilmente perturbanti (la voce off che crea un clima sospeso, il vento che soffia tra mura diroccate, il riverbero delle illuminazioni notturne) incorniciati in inquadrature di straordinaria efficacia espressiva. È il film che trasmette in modo più compiuto il senso di smarrimento vissuto da molti di fronte all'imminente fine dell'era repubblicana.

Roberto Vezzani

Note

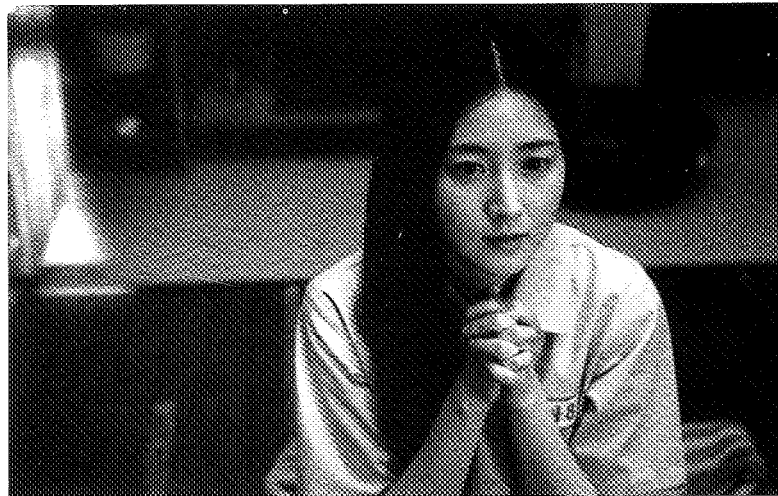
1. Marco Muller, Elena Pollacchi (a cura di), *Ombre Elettriche. Cento anni di cinema cinese 1905-2005*, Milano, Electa, 2005.
2. Vedi Zhang Zhen, "La lotta per la donna moderna tra cinema sentimentale e cinema realista nella Shanghai degli anni Trenta", in *Ibidem*, pp. 52-63.

Angeli della strada

L'efferata vendetta elevata a bellezza

Lady Vendetta (*Sympathy for Lady Vengeance*, Park Chan-wook, 2005)

Sul suolo veneziano il regista Park Chanwook ha presentato il film conclusivo della sua ideale trilogia della vendetta. *Sympathy for Lady Vengeance* va infatti a chiudere il discorso iniziato con *Mr. Vendetta* nel 2002, e con *Oldboy* nell'anno seguente, arrivando a delineare davanti agli occhi di noi spettatori incantati un inquietante ritratto, denso e particolareggiato, della rivalsa umana.
I tre film racchiudono elementi ricorrenti, come il rapimento, la prigionia e la vendetta vista come redenzione. Per il regista coreano, infatti, la vendetta è una sorta di ricerca disperata nel tentativo di salvare la propria anima e, soprattutto, solo ottenendo vendetta è possibile espiare i propri errori.
Nel capitolo conclusivo, però, Park Chan-wook cambia le carte. Dall'impostazione maschile dei primi due film, nei quali la vicenda ruotava attorno a due uomini e a una donna, passa ad un punto di vista totalmente femminile. E la femminilità, qui, coincide anche con la bellezza e l'elevazione del concetto stesso di rivalsa.
La violenza, disegnata attraverso il sangue, con i tagli addominali per l'asportazione dei reni in *Mr. Vendetta* o l'estrazione dei denti e l'amputazione in *Oldboy*, qui si esala sotto forma di eleganza formale e sensualità.
La protagonista, Lee Geum-ja, interpretata dalla popolare attrice coreana Lee Young-ae, viene accusata del rapimento e della morte di un bambino. Avvolta dallo scandalo e dalla pressione dei media, trascorre in prigione tredici lunghi anni, dai quali esce determinata a scoprire e punire i veri responsabili dell'omicidio. Il suo cammino lungo questo sentiero è un procedere attraverso le ragnatele del passato, contro l'immagine dolce e pura che si aveva di lei prima dell'omicidio, e verso una nuova figura di donna assetata di verità, avvolta da una patina di mistero ombroso misto a fascino quasi celestiale. La storia, sebbene scandita attraverso continui flashback, procede in maniera sontuosamente ordinata, passo dopo passo, esplodendo solo al termine con tutta la sua cruenta brutalità. Una brutalità prima edulcorata, quando la protagonista costruisce il proprio sentiero grazie alla complicità delle vecchie compagne di cella e a quell'alone di angelica bellezza che si affianca al più oscuro desiderio vendicativo. Un sentiero contornato da note delicate e malinconiche, come quelle che accompagnano la ricerca della figlia, strappata a lei e data in adozione dopo il suo incarceramento, che la donna desidera ardentemente rivedere.
Ma tornando al concetto di trilogia, è interessante osservare come il regista coreano si diletti nel riutilizzare eventi similari, simbolismi ricorrenti, gli stessi attori. Accanto al consueto schema rapimento/prigionia/giustizia spietata e personale, troviamo infatti, nel corso del film, la "gentile Geum-ja" (come viene soprannominata in carcere grazie alla sua buona condotta) legata ed opposta all'insegnante Baek, interpretato da Chai Min-sik, che dal ruolo di vittima estrema in *Oldboy* arriva qui ad incarnare le vesti di un insospettabile carnefice. O la costante contrapposizione del rosso e del bianco, le sanguigne palpebre tinte di rosso della protagonista e la neve e la sua purezza che sublima e che ritorna come un velo nel film, così come andava a concludere le cruente vicissitudini di *Oldboy*.
Delineando le gradazioni della vendetta, c'è da aggiungere che in *Mr. Vendetta* la vittima e il suo aguzzino non erano ben distinti, il protagonista sordomuto entrava in una spirale di morte e dolore quasi involontariamente, passando attraverso lo schema del rapimento col solo scopo di riuscire a trovare i soldi necessari per il trapianto della sorella. Ma nell'incedere del film era difficile non comprendere anche il dolore del padre vendicatore che si attacca morbosamente all'idea di veder morto l'assassino della propria figlia. Nel secondo film della trilogia ci ritroviamo di fronte, invece, ad una vendetta personale, la vendetta che porta il protagonista Oh Dae-su dalla stanza-prigione nella quale viene rinchiuso senza spiegazioni per quindici anni all'autodistruzione manipolata dall'esterno. Ma con *Lady Vendetta* approdiamo al terreno di una vendetta più complessa. Non è più, infatti, solo la mera sete di rabbia dell'eroina protagonista: vendetta qui diventa il risultato ovvio e finale e collettivo, di tutte le vittime del carnefice in questione. La vendetta diventa condivisione.
Ed in quel momento, mentre il regista chiude le tende sul suo epilogo, la protagonista si rende conto di come la violenza, in realtà, non possieda alcuna virtù di redenzione.

Chiara Liberti

Lady Vendetta

Lady Vendetta

Crossover

LXII Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica/XXIII Torino Film Festival

Grizzly-Übermensch

Grizzly Man/ *The Wild Blue Yonder* (Werner Herzog, 2005)

Werner Herzog non ha mai realizzato un documentario. Non stiamo dimenticando la produzione dell'autore tedesco a partire dal *reportage Die Fliegenden Ärzte von Ostafrika* del 1969.
Come vedremo, però, film che in apparenza potrebbero essere ascritti alla categoria del documentario nel "mondo contemplativo di Werner Herzog" si rivelano parabole della lotta titanica, destinata al fallimento, dell'uomo contro i limiti della natura. Che si tratti di sogni, come quello di *Fitzcarraldo* (1981), di voli atletici, come quelli di *Steiner* (1974), o di esperimenti sul volo, come in *The White Diamond* (2004), la visione ininterrotta di Herzog è ossessiva: quella di un uomo convinto che la Creazione non sia perfetta, e che non si debba necessariamente accettarla così com'è. Ci sembra doveroso fare questa premessa per scrivere di due film come *Grizzly Man* e *The Wild Blue Yonder.* Il primo, epicedio del tipico eroe *bigger than life* herzoghiano, sulle pagine dei *Cahiers* viene etichettato, da Cyril Neyrat, come una prova di maturità: svestiti i panni del demiurgo, l'autore avrebbe "trovato nella forma documentaria l'antidoto al proprio delirio romantico"[1]. Il secondo, odissea di lirismo cosmico e subacqueo, fin dai titoli di testa battezzato come *science fiction fantasy* dallo stesso Herzog, è stato definito da qualche sprovveduto sarcastico "il miglior Piero Angela del mondo", da qualcun'altro *mockumentary*, o peggio ancora, *pamphlet* ambientalista.
Ci sembra interessante, in relazione alle questioni dell'immagine documentaria e del rapporto con la natura, commentare queste osservazioni con alcuni frammenti del documentario-intervista di Peter Buchka, *Il mondo contemplativo di Werner Herzog*:

> Bisogna stare attenti alla realtà nel cinema, io ci credo molto poco. Il cinema si alimenta di sogni, di nostalgie e di desideri collettivi, molto più che di realtà. [...] Hanno detto che sono un appassionato della natura perché ho girato nella giungla e nel deserto, ma è completamente sbagliato. Credo che la natura sia stupida, oscena e sbagliata[2].

Circa vent'anni dopo quest'intervista, in *Grizzly Man* Herzog ripete la propria riflessione sulla natura, in modo pressoché analogo, riferendosi allo sguardo di un orso: spento, inebetito dalla fame e da un blando senso di sopravvivenza. Lo spettatore, fino a quel momento inevitabilmente affascinato dalla potenza del cinema primitivo, casuale e irripetibile dello scenario naturale, rimane completamente spiazzato. Perché montare le immagini girate da un ambientalista sull'orlo della follia, per poi esprimersi così duramente verso l'oggetto stesso della sua passione-film? La risposta è in tutto il cinema di Herzog: la fascinazione e la devozione dell'autore sono solo per Timothy Treadwell, per l'uomo-orso, per il dono inconsapevole e misterioso della visione, per la sua morte folle ed eroica: unico modo per dare dignità alla propria condizione umana.

> Molti mi descrivono come un regista che filma dei pazzi o degli storpi, ma non è vero. Una persona come Kaspar Hauser [o come Timothy Treadwell, NdR] non è un emarginato. È uno che esteriorizza la propria dignità di uomo in modo così radicale, che si può pensare che sia l'uomo attorno a cui girano tutte le cose[3].

Il rispetto di Herzog per il *Grizzly Man* è evidente nell'unica apparizione fisica dell'autore, nell'inquadratura negata della morte di Treadwell. Tutto ciò che vediamo è il regista con delle cuffie, che ascolta le urla dell'uomo lacerato dagli orsi. È questo forse, il vero momento *baziniano* del film, laddove non ci sembra che invece sussista la "passione *baziniana* del reale" di cui scrivono i *Cahiers.* Allo stesso modo non ci sembra pregnante il riferimento ad un passato da regista-demiurgo messo da parte per eclissarsi in una marginale voce-off. L'autore non è affatto "modesto", contrariamente a quanto sostenuto da Neyrat, nell'utilizzare immagini non proprie. Herzog è ancora il "demiurgo col fucile" di *Aguirre* (1977), è ancora più sicuro che l'arte possa correggere gli errori della Creazione e della Storia, proprio nel modo in cui riesce a trasformare qualsiasi cosa in cinema. Il sublime herzoghiano sta proprio in questa capacità unica di trasformare la realtà filmata (persino da altri), immagini semplici o casuali, in qualcosa di misterioso e commovente: "è come vedere una cosa che si conosce, ma che non si era mai vista. Io, come regista, le presento un buon amico che lei non conosceva ancora"[4].
Tutta la filmografia non documentaria di Herzog è costellata da immagini della realtà insolite e nascoste, immagini dormienti, sepolte nel nostro immaginario, risvegliate dalla potenza evocativa del cinema e rese, nel segno opposto all'*unheimlich* freudiano, improvvisamente familiari. *Lebenszeichen* (1968), uno dei primi film del regista, ci mostrava il protagonista, Stroszek, impazzire davanti alla visione di migliaia di mulini in una valle cretese. Sognando un Sahara in Super8, Kaspar Hauser ne descriveva alcune immagini, ma finiva col dire: "è qui che comincia la storia, ma quella storia non la conosco". Quello di Herzog è sempre stato un cinema "senza storie", il cui equilibrio ha poggiato sull'immagine, nonché su figure imprevedibili e vitali quali Klaus Kinski o Bruno S. Gradualmente l'immagine documentaria ha guadagnato sempre più spazio, fino a prendere il sopravvento. È per questo che, paradossalmente, per fare luce sul cinema herzoghiano si deve indagare *L'ignoto spazio profondo.* Un Brad Dourif estremamente kinskiano narra la storia del proprio popolo alieno, di come ha fallito, della morte e della rinascita del proprio pianeta (in questo sembra evidente un richiamo al momento più lirico di *Herz aus Glas* (1976), quello del monologo sulla fine del mondo). Il ghiaccio, lo spazio scuro e le stelle incandescenti, le meduse e i microrganismi subacquei creano sinfonie visive dei passaggi di materia. Quasi rispondendo al luogo comune relativo alla propria capacità di filmare la terra come se fosse un altro pianeta, Herzog realizza un film di fantascienza-metafisica in cui un pianeta lontano è il fondo di un mare ghiacciato. *The Wild Blue Yonder* è un film estremamente rappresentativo dell'intera opera di Herzog, pur essendo il suo primo esperimento fantascientifico, nel modo in cui ricerca immagini irripetibili per dipingere il declino del pianeta e della nostra civiltà:

> nel cinema, c'è bisogno di immagini nuove adeguate al livello della nostra civiltà. Quando si osservano le nostre cartoline o pubblicità, si vedono delle immagini in ritardo rispetto all'attuale grado di civiltà. Questa è una catastrofe, perché una civiltà che non trova una lingua o delle immagini adeguate è condannata a morire, come i dinosauri[5].

Maurizio Buquicchio

Note

1. Cyril Neyrat, "Enfance Documentaire", *Cahiers du Cinéma*, n. 607, dicembre 2005, pp. 56-57.
2. Werner Herzog intervistato da Peter Buchka, *Das ekstatische Welt des Filmemachers Werner Herzog*, Bayerische Rundfunks Institut für Film und Bild, Kick-Film München, 1988.
3. *Ivi.*
4. *Ivi.*
5. *Ivi.*

The Wild Blue Yonder

XX France Cinéma
Firenze, 31 ottobre-6 novembre 2005

Rohmer, o dell'ontologia epifanica

Gilbert Cordier, autore del romanzo *Elisabeth* (1946)[1]; Jean-Marie Maurice Schérer, professore di lettere e critico cinematografico tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Cinquanta; Eric Rohmer, critico e regista cinematografico di fama internazionale (oltre che regista teatrale, docente di cinema, musicologo dilettante...) dagli anni Cinquanta ad oggi. Più nomi — e forse ce ne sfuggono altri (quello vero, comunque, è Schérer) — per una stessa persona, il più classico dei registi moderni del cinema francese (o il più moderno dei classici), oggetto di una corposa retrospettiva nella ventesima edizione di France Cinéma, il festival fiorentino diretto da Aldo Tassone e Françoise Pieri.

Il bellissimo catalogo della manifestazione[2] è largamente dedicato a questo autore affermatosi sotto gli auspici della Nouvelle Vague, e annovera un illuminante contributo critico di Joel Magny, varie interviste a collaboratori, attori e allo stesso regista (Tassone è riuscito ad avvicinarlo più volte, nonostante la sua nota riservatezza), nonché ampie schede di tutti i film. Le proiezioni hanno ripercorso l'itinerario cinematografico di Rohmer da *Il segno del leone* (*Le signe du Lion*, 1959) a *Triple agent* (2003), passando per i cicli dei "Racconti morali" (1962-72), delle "Commedie e proverbi" (1980-87), dei "Racconti delle quattro stagioni" (1990-98), e per i pochi film "fuori serie" che il regista si è concesso nel corso della carriera. A questi vanno aggiunti un paio di corti: *Veronique et son cancre* (1958) — di rara visibilità —, che racconta, con tocchi comici, una lezione di matematica ad un bambino svogliato; e *Place de l'Etoile*, episodio del film *Paris vu par...* (1965), che testimonia l'ossessione dell'autore per l'architettura urbana e per la logica del caso che essa sottende nelle relazioni interpersonali.

Rohmer, che gira in piena indipendenza ed economia, è noto soprattutto per commedie dove i personaggi, perlopiù di giovane età, intavolano fitti dialoghi sui propri girotondi amorosi; e per uno stile di ripresa che, avendo come presupposto il realismo ontologico del medium cinematografico teorizzato da Bazin, è votato al massimo grado di verosimiglianza. Potremmo parlare, più specificamente, di un principio di *ontologia epifanica*. Rohmer, infatti, ha la grande capacità di restituirci uno sguardo stupefatto e "vergine" sulla realtà riprodotta dalla macchina da presa, inanellando epifanie di corpi, ma anche dei più banali oggetti ed elementi naturali che ci circondano. L'obiettivo, tra le coincidenze del caso e/o del destino, è la ricerca della bellezza e della verità; ma quest'ultima appare sempre sfuggente, perché riflessa, di volta in volta, da un io che agisce in base al proprio stato d'animo e ai propri desideri. Questa incessante dialettica tra realtà, bellezza e verità trova nuove modulazioni nell'epoca neoclassica di *La marchesa von...* (*La marquise d'O...*, 1976), ricostruita riprendendo alla lettera una novella di Heinrich von Kleist, e nel Medioevo stilizzato di *Perceval* (*Perceval le gallois*, 1978), desunto da Chrétien de Troyes. Ma anche gli ultimi due lungometraggi, sempre di ambientazione storica, hanno sorpreso molti spettatori: cosa dobbiamo pensare della Rivoluzione Francese se la si mostra partendo dalle memorie dell'aristocratica Grace Elliott e facendo ampio ricorso ad una tecnologia digitale che esalta la "falsità" delle riprese in esterno (*La nobildonna e il duca*, *L'Anglaise et le duc*, 2001)? Lo stesso *Triple agent*, ispirato alle misteriose vicende di un agente segreto russo nella Francia degli anni Trenta, rappresenta in modo controverso un significativo periodo storico: cinegiornali piattamente esplicativi vengono giustapposti a infinite diatribe ove resta costantemente celata la reale identità del protagonista.

Nel convegno del festival, intitolato "Eric Rohmer scrittore/cineasta", sono intervenuti critici, registi (Claude Lelouch, Marco Bellocchio, Mario Brenta), ma anche attori e collaboratori di Rohmer. Il metodo di lavoro del regista è stato scandagliato da Florence Darel, incantevole protagonista di *Racconto di primavera* (*Conte de printemps*, 1990), Françoise Etchégaray, la fidata produttrice degli ultimi vent'anni — vera e propria "tuttofare" sul set —, e Marie Binet, autrice del documentario *Les Contes secrets, ou les rohmériens* (2005), composto da interviste ad attori. Gli interventi dei critici hanno toccato vari aspetti; ne elenchiamo alcuni. Se Tassone crede che Rohmer abbia attraversato la *Nouvelle Vague* senza subirne eccessive influenze, Bruno Torri ha, invece, ripercorso la connessione del critico e del regista con il movimento; in particolare, è nello sposare la *politique des auters*, la pratica dei bassi budget e la capacità di oggettivare la propria soggettività nell'opera, che andrebbe vista tale connessione. Semplice e profondo, il cattolico e conservatore Rohmer, austero ma non troppo (Tassone lo definisce un monaco, ma un monaco libertino nell'immaginazione), ha la qualità dell'armonia, che si sintetizza, secondo Torri, nell'equilibrio raggiunto tra i pascaliani *esprit de géométrie* ed *esprit de finesse*.

Joel Magny ha voluto confutare la diffusa critica di Rohmer come cineasta radiofonico, specificando l'importanza che, nel suo cinema, riveste la strutturazione dello spazio. "Il cinema è l'arte dello spazio" e "lo spazio è portatore di idee", scriveva il critico degli anni Quaranta e Cinquanta. Lo ha ricordato anche Giorgio Tinazzi, che ha approfondito l'esperienza critica di Rohmer più vicina alla sua attività registica, tra le suggestioni di altri registi (Renoir, Rossellini, Hitchcock) e di altre discipline, quali la letteratura e, appunto, l'architettura. Infine, Giovanna Angeli, direttrice del Dipartimento di Lingue e letterature neolatine all'Università di Firenze, nell'affrontare i pochi film tratti da opere letterarie, ha messo in evidenza la potenzialità comica del cinema di Rohmer, prevedendo che anche nel prossimo film che l'indomito regista sta preparando, tratto da *L'Astrée* di Honoré d'Urfé, monumentale romanzo pastorale del Seicento, l'umorismo avrà un ruolo determinante.

Roberto Vezzani

Racconto di primavera

La mia notte con Maud

Note

1 Soltanto recentemente il libro ha avuto una edizione italiana: Eric Rohmer, *Elisabeth*, Milano, Mondadori, 2005.

2 Aldo Tassone (a cura di), *France Cinéma 2005*, Firenze, Edizioni Aida, 2005.

XXIII Torino Film Festival
Torino, 11-19 novembre 2005

Cadaveri e palloncini - Retrospettiva Claude Chabrol

Sul primo Chabrol (dal 1957 al 1982), oggetto della retrospettiva torinese, c'è poco da aggiungere al fondamentale articolo di Ghezzi "Chabrol ultimo"[1]. Secondo Ghezzi, se il fulcro del cinema hitchcockiano è l'assenza di mediazione tra la superficie e il profondo (diciamo tra l'esibito gioco di superficie della messa in scena e l'incommensurabilità dell'assunto — l'omicidio) e dunque il loro scarto invalicabile, Chabrol tenta di realizzare proprio questa mediazione. Lo fa servendosi del melodramma in senso langhiano, ossia chiarificazione, spazializzazione evidente delle strutture soggiacenti. Per questo la cifra stilistica inconfondibilmente chabroliana è la discrezione allusiva dei movimenti di macchina che danno agli elementi sparsi dello spazio una significazione: il movimento "molle" della m.d.p. sostituisce tecnicamente ma non nella sua funzione spazializzante la potenza langhiana di significazione che ha l'inquadratura. Ma Hitchcock contrattacca: tale melodramma è intrinsecamente inconsistente (*Dieci incredibili giorni, La Décade prodigieuse*, 1971), mai realizzabile in pieno o seppellito nella profondità inattingibile, condannato allo sfondo (*Stéphane, una moglie infedele, La Femme infidèle*, 1968, *Il tagliagole, Le Boucher*, 1969, *L'amico di famiglia, Les Noces rouges*, 1973), oppure mutato in (hitchcockiana) superficie e confuso in una (langhiana, cfr. il deliberato feuilletonismo dei Mabuse) dispersione impazzita di linee divergenti (vedi *All'ombra del delitto, La Rupture*, 1970, e *Profezia di un delitto, Les Magiciens*, 1974, accomunati dall'immagine finale dei palloncini svolazzanti, o i film di spie). Rispunta la scissione hitchcockiana superficie-profondo, e Chabrol vi costruirà un eterno mélange di figure e temi hitchcocko-langhiani, in ogni concepibile variazione, fino all'ultimo *La damigella d'onore* (*La Demoiselle d'honneur*, 2004), che ribalta la situazione: il mélo non è il mezzo ma il fine della mediazione, affidata viceversa al profondo: l'amore impossibile (perché alla fine i poliziotti incombono davanti alla casa di lei) tra l'ipocrita hitchcockiano e la killer langhiana che straparla di destino è suggellato in eterno dall'evidenza spaziale (Lang) del cadavere finale (doppiato dalla testa di marmo, simbolo definitivo dell'ideale femminile hitchcockiano) "profondo" (a propria volta superamento del gioco di superficie delle bugie che il protagonista credeva di padroneggiare).

Ovvio, qualcosa da aggiungere c'è. In coda a tal periodo, il melodrammatico chabroliano muta in una figura inattesa: il personaggio. Figura che Chabrol confina strutturalmente all'ombra: la sua intera filmografia, vischiosa e non controllabile rete (paralanghiana) di rapporti di forze, irride ogni "fuoco" centralizzante che voglia ergervisi (vedi *Trappola per un lupo, Docteur Popaul*, 1972, o *Gli innocenti dalle mani sporche, Les Innocents aux mains sales*, 1974). Il protagonista di *Ucciderò un uomo* (*Que la bête meure*, 1969), autonominatosi per vendetta giudice dei destini altrui, sa che alla fine deve lui stesso scomparire. *Landru* (1962) non è un ritratto ma una fenomenologia del crimine, meno il crimine del protagonista di quello generalizzato della società. In *All'ombra del delitto*, l'avvocato che sul tram si innamora di Stephane Audran in vena di confidenze, e poi scompare del tutto fino alla vana comparsata finale, è, sia dal lato suo che da quello della donna, l'irrisione del peso del personaggio nel contesto filmico. Proprio l'Audran è la chiave: la più ricorrente delle sue attrici incarna l'algido prototipo femminile hitchcockiano che in un modo o nell'altro si pone idealmente al centro del film (ancora *Stephane* e *Il tagliagole*), ma senza mai scoprirsi da dietro le quinte, sempre in modo nascosto, mai di evidenza (esemplare *Le Scandale*, 1966, in cui è lei il burattinaio del plot ma cambia sempre identità, sicché il centro ideale del film le resta negato). Finché in *Violette Nozière* (1978) "partorisce" Isabelle Huppert (sua figlia nella finzione del film). L'inconsistenza del melodramma viene sostituito dall'inconsistenza del personaggio: la Violette della Huppert si caratterizza di irriducibile vacuità e a differenza del mélo occupa il centro del film. La sua leggendaria indolenza è il termine ultimo in cui va a morire l'intrico continuo di flashback, che letteralmente si smorza sul nulla. Poi Chabrol pervertirà *ad libitum* il personaggio-Huppert: verrà occultata dietro al sociale come Landru in *Un affare di donne* (*Une affaire de femmes*, 1988), dietro alle ragnatele langhiane di *Grazie per la cioccolata* (*Merci pour le chocolat*, 2000), raddoppiando il proprio ruolo di protagonista (*Il buio nella mente, La Cérémonie*, 1995) — e ovviamente *Madame Bovary* (1991) che come il romanzo è il limite ultimo del personaggio vuoto al centro dell'opera. In ogni caso Chabrol prosegue così anche senza di lei, con *Le Cheval d'orgueil* (1980), retto dalla voce over del protagonista, e *I fantasmi del cappellaio* (*Les Fantômes du chapelier*, 1982), in cui la specularità tra il cappellaio e il sarto si sfiata nella nera solitudine del primo, che occupa tutta la seconda, deliberatamente statica e vacua parte della pellicola con l'angoscia di non avere più un movente langhianamente necessario ai suoi omicidi e dover ripiegare sulla gratuità di quello finale di Berthe (fondato come in *Violette* su un finto trauma infantile la cui verità diegetica è indecibile, a ribadire il privilegio del personaggio in quanto vuoto sull'incontrollabilità della catena evenemenziale). Lo si vedrà meglio al prossimo Festival di Torino, nella seconda parte di questa sacrosanta retrospettiva.

Marco Grosoli

Note

1 Enrico Ghezzi, "Chabrol ultimo (e l'ultimo Truffaut) ('Profezia di un delitto' ovvero la vera storia di Adèle H.)", *Filmcritica*, n. 263, aprile 1976, ora in Enrico Ghezzi, *Paura e desiderio, cose (mai) viste 1974-2001*, Milano, Bompiani, 1995, pp. 653-662.

Stéphane, una moglie infedele

Violette Nozière

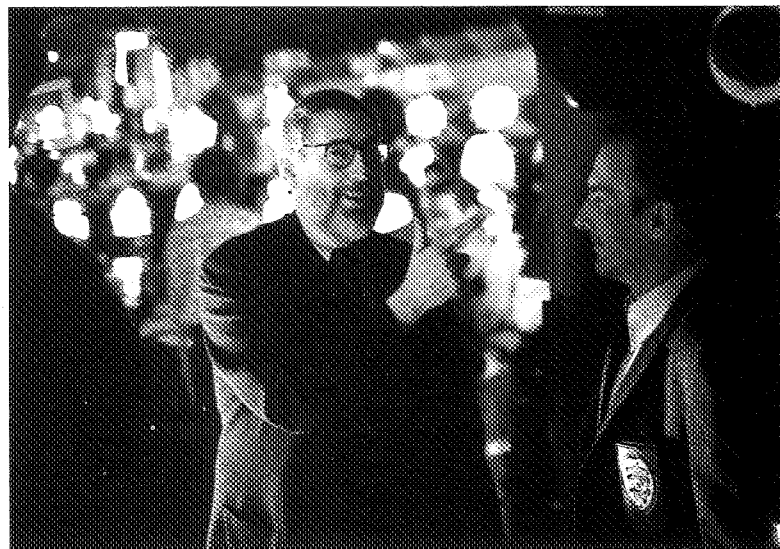
Masters of Horror

Durante la XXIII edizione del Torino Film Festival sono stati mostrati 7 dei 13 episodi (potevano essere altrimenti?) della serie antologica *Masters of Horror* progetto che coinvolge Dario Argento, John Carpenter, Larry Cohen, Stuart Gordon, Don Coscarelli, John McNaughton, Joe Dante, Mick Garris, Tobe Hooper, John Landis, William Malone, Takashi Miike e Lucy McKee. *Masters of Horror* deriva dall'analoga esperienza della IDT Entertainment Productions dei *Racconti dalla cripta* (*Tales from the Crypt*), offrendo una celebrazione dell'antologia televisiva a sfondo fantastico nonché dei *comic-book* ad episodi ispirati alle collane EC comics degli anni Cinquanta[1]. Nonostante l'assenza del tradizionale "horror host", ad introdurre gli episodi di *Masters of Horror* è una manovra spiccatamente nostalgica, quasi anacronistica, dato che il film horror americano pare attualmente incastonato tra citazionismo e sbandata kitsch. In generale l'horror sopravvive quale cornucopia iconografica da cui attingere, mentre i fautori del cinema digitale rifanno i classici, per rilanciare i problemi di profilmica verosimiglianza che ponevano[2].

Tra gli episodi mostrati a Torino quello di Joe Dante, *Homecoming*, merita una particolare menzione: un piccolo capolavoro di satira su Fox News che denuncia la costruzione di prove false per forzare la dichiarazione di guerra all'Iraq. In *Homecoming*, tratto dal racconto *Death e Suffrage* di Dale Baileye, i caduti della guerra in Iraq (su cui in America grava il veto di circolazione d'immagini)[3] risorgono; passato lo shock iniziale si scopre che sono decisi a votare contro i Repubblicani ed unirsi alle manifestazioni pacifiste[4]. In seguito, l'alterazione dei voti (lo spettro della Florida...) e l'incauta dichiarazione del Presidente di considerare tutti i risorti come"dissidenti e disertori" provoca una più ampia ondata di macabre resurrezioni che coinvolge i caduti in Vietnam e culmina nell'occupazione della Casa Bianca. *Homecoming* è un gioiellino di humour noir che focalizza il vincolo tra genere horror ed atrocità belliche proponendo una fine riflessione sul confronto mancato tra storia e fiction che caratterizza la filmografia americana. Il *revenant* assume la funzione di "brutta" immagine portatrice di una propaganda giusta, in totale contrasto con la mistificazione ed il controllo dell'informazione tramite il "wellness" e la "telegenia" dei presentatori televisivi[5]. Per colmo d'ironia le resurrezioni sono innescate dallo *speech-writer* del Presidente. Joe Dante sanziona polemicamente il potere di impatto che la televisione americana ha raggiunto nel manipolare e "pre-mediare" le informazioni, filtrando immagini e dati "sconvenienti"[6]. Il *format* tipo diviene l'"isteria mediatica" sull'esempio della minaccia degli attacchi ad antrace, ove i mezzi d'informazione "non sono più interessati a mostrare e raccontare ciò che è già avvenuto, bensì a premediare ciò che potrebbe succedere *in seguito*"[7]. In tal senso gli zombie di Dante sfogano gli effetti di un occultamento "premediato" (ma premeditato) sugli effetti psicologici della guerra: esportata, sì, ma non più importabile in forma di rielaborazione del lutto, come perennemente captata dal tabù innominabile dell'anti-patriottismo "disfattista".

Davide Gherardi

Note

1. Nel 1950 esce *Crypt of Terror* (più tardi *Tales from the Crypt*) accompagnato da *The Vault of Terror*. Nel 1954 l'apparizione del libro *Seduction of the Innocent* del Dott. Fredric Wertham porta al culmine una lunga campagna diffamatoria ai danni dei comic-book fomentata da "Leghe per la Moralità", senatori in cerca di consenso e testate sensazionalistiche. M.Thomas Inge, "A Chronology of the Development of the American Comic Book", *Official Overstreet Comic Book Price Guide*, New York, The House of Collectibles, n. 19, 1992. È possibile scaricare una versione html di *SOTI* (*Seducion Of The Innocent*) presso: http://www.pennydreadfull.net/soti.html.
2. Marcello Walter Bruno sostiene che la verosimiglianza percettiva, nell'epoca della "iconosfera globale", si basa su una competenza dello sguardo: il referente non è più la realtà, ma la "riprovisione". Da qui la tendenza a rifare i classici horror del cinema che ponevano un problema di verosimiglianza del racconto: "scontro fra l'iperrealismo ontologico dell'immagine e l'irrealismo ontologico della rappresentazione" che comporta un "esibizione del trucco" in luogo dell'"*epiphania* del senso" e dell' "*epiphania* dell'immagine". Marcello Walter Bruno, "Il complesso della mummia. Da Bazin a Spielberg, riflessioni sugli effetti speciali e sull'imbalsamazione del cinema", *Duel*, n. 74, ottobre 1999, pp. 46-47.
3. Vedi Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others*, Farrar, Straus & Giroux, 2003 (tr. it. *Davanti al dolore degli altri*, Torino, Einaudi, 2003).
4. In *J'Accuse* (Abel Gance, 1927) Gance reclutò dei membri dell'Union des Gueules Casséus. Il risultato è "un montaggio da incubo di tutti i volti sfigurati che avevano perseguitato i cinema di tutto il mondo negli ultimi quindici anni sotto forma di 'passatempo orrorifico". David J. Skal, *The Monster Show. Storia e cultura dell'Horror*, Milano, Baldini & Castoldi, 1998, p.177. In *Revolt of the Zombies* (Victor Halperin, 1936), sequel di *White Zombie* (Victor Halperin, 1932) un plotone di franco-cambogiani viene trasformato in zombi da un sacerdote del tempio di Angkor per essere impiegati nella Grande Guerra.
5. Franco La Polla, "Storia e fantastoria: la diversità americana" e "Fiction e realtà storica al cinema, ovvero: guardiamo la TV", in *L'età dell'occhio. La cultura americana*, Torino, Lindau, 1999, pp. 157-167 e 169 -175.
6. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New media*, Cambridge, MIT Press, 1999 (tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Firenze, Guerini & Associati, 2002); vedi anche Richard Grusin, "Premediation", *Duellanti*, n. 7, luglio-agosto 2004, inserto/001.
7. *Ibidem*, p. 6.

John Landis

Homecoming

Fuori Concorso Doc 2005

Dov'è Auschwitz? (Mimmo Calopresti, 2005)

Se una persona dovesse spiegare senza scuse il perché ci si dimentica tanto in fretta degli episodi più drammatici della nostra Storia, molto probabilmente ripiegherebbe su quei classici discorsi stereotipati che ignorano l'origine del problema. "Vergogna" e "paura" sono termini che preferiamo non toccare, annegando i nostri dubbi nella falsa convinzione che la ricchezza e l'opulenza di oggi siano la causa e assieme lo scudo che usiamo per ripararci da tutti i mali del mondo. Non ricordare certi episodi truci insinua la debole speranza di poter cambiare pagina, di considerarci al sicuro da quanto succede intorno a noi.
È come un gioco: se non se ne parla, non è accaduto. Eppure anche quando succede il contrario, si può arrivare ad ottenere un effetto simile, come nel caso della Shoah, in cui documentari, testimonianze e film hanno ormai ridotto involontariamente l'argomento a semplice retorica. Quello che manca è l'impatto emotivo a ricongiungere le parti, la consapevolezza di una coscienza storica indimenticabile che ci salvaguardi da noi stessi, come scriveva Primo Levi nel 1946. Non sempre è l'indifferenza a causare la distanza; molti non hanno avuto nemmeno l'occasione di sentire in prima persona i racconti dei sopravvissuti, senza trovarsi uno schermo davanti. Per cui, per evitare mistificazioni e luoghi comuni, non resta che far incontrare le nuove generazioni con i reduci dei campi di sterminio e mettere di fronte gli uni e gli altri al dato di fatto.
Questo è proprio quello che documenta Mimmo Calopresti nel suo documentario, interrogandosi fin dal titolo, *Dov'è Auschwitz?*, sul valore emotivo e memoriale dello sterminio degli ebrei. L'occasione è stata data dal sindaco di Roma Walter Veltroni, che per la terza volta consecutiva ha accompagnato alcune scolaresche a visitare i campi di concentramento nazisti, con l'aiuto di guide d'eccezione: Tatiana e Andra Bucci, Schlomo Venezia, Enzo Camerino e Piero Terracina, tutti superstiti italiani dello stermino nazista. Alcuni di loro da anni non mettevano piede al campo di lavoro, ma per lasciare memoria di quanto è successo sono venuti fin dal Canada per raccontare la propria storia. La scritta "Arbeit macht frei" (il lavoro rende liberi) suggella di nuovo, ma in maniera diversa, il principio di questa discesa nel tunnel che ha coinvolto 200 ragazzi, quarantotto scuole, cinquanta professori, due voli charter e cinque torpedoni. Numeri che si contrappongono al metro e alla misura della macchina da morte nazista, come precisa Venezia: dodici, gli scalini da percorrere per raggiungere le sale dove venivano ammassati e uccisi con il gas i prigionieri, cinque, i forni crematori che bruciavano i loro corpi, tre, le persone che si occupavano di svuotare le stanze piene di cadaveri, venti, i minuti necessari allo zyclon B per sopprimere la vita degli ebrei. Minuti come dettagli, che Calopresti utilizza in abbondanza durante tutto il film, per raccontarci la "banalità del male" che rintraccia sui volti dei reduci. Nessuna immagine di repertorio, "perché — dice Calopresti — tutti questi filmati dell'epoca danno a volte l'impressione di raccontare qualcosa che riguarda il passato, mentre ciò che è successo è ancora vivo, attuale, e parte della realtà contemporanea". Il regista, come ha fatto Resnais nel primo grande documentario sull'argomento, *Notte e nebbia* (*Nuit et brouillard*, 1956), più che appellarsi alla struggente commozione che l'Olocausto suscita nello sguardo dei posteri, descrive il lager con sguardo clinico e distaccato, lasciando che le domande trovino le loro risposte in un semplice scambio di sguardi tra chi c'è stato e chi arriva ora per capire. Quasi a suggerire che ognuno è solo di fronte al male. Il dolore non può e non deve essere un palliativo con cui nascondere l'atrocità della natura umana, perché deve essere chiaro a chiunque che bisogna rimanere in guardia contro un male che può cambiare, ma che è sempre in agguato.
La storia insegna che "soluzione finale" diventa "pulizia etnica", e non facciamo fatica a credere alle parole di Calopresti, quando dice che da alcuni anni si vogliono smantellare i binari della "Juden Ramp", che conduceva i deportati fin dentro al campo. Se, come dimostra il documentario, alla domanda: *Dov'è Auschwitz?* alcuni non sanno rispondere, significa che gli sforzi finora fatti per riportare alla memoria gli orrori della seconda guerra mondiale non sono stati sufficienti o si è sbagliato il principio di comunicazione. Noi, che siamo nati dopo, avremmo almeno il dovere morale di confrontarci con quanto successo. Per questo il film di Calopresti aspetta la sua distribuzione nelle scuole: ci auguriamo che possa oltrepassare il muro dell'indifferenza e dare un nuovo valore alle parole di *Se questo è un uomo*: "Sono loro, i Muselmanner, i sommersi, il nerbo del campo; loro, la massa anonima, continuamente rinnovata e sempre identica, dei non-uomini che marciano e faticano in silenzio, spenta in loro la scintilla divina, già troppo vuoti per soffrire veramente".

Barbara Di Micco

Auschwitz, ingresso

Internet Cinema

Il cinema nella rete

Non è un segreto che chi produce e distribuisce il cinema solitamente guarda ad Internet più come una preoccupazione che come un vantaggio per i propri affari. La rete è un serio grattacapo per chi ancora pensa all'economia come sistema tradizionale di distribuzione verticale dell'informazione e dei beni: se qualche anno fa il mercato denotava un palpabile entusiasmo per le potenzialità di espansione del giro d'affari dato dalle tecnologie web (advertising, promozione one to one, profilazione capillare dell'utenza e penetrazione delle proprie strategie di mercato fin sul singolo utente), in breve le aspettative hanno lasciato spazio a una serie di preoccupazioni sempre più tangibili. I sistemi di condivisione file basati su protocolli *peer to peer*[1], uniti all'endemica espansione dell'ampiezza di banda a disposizione dell'utente medio, hanno generato un aumento esponenziale del volume di dati scambiati (spesso illegalmente) sulla grande rete: musica, videogiochi, film. Il file sharing rende disponibile a tutti un archivio smisurato di titoli appartenenti a tutte le epoche della storia del cinema, spesso in formati qualitativamente accettabili (adeguati quantomeno alla fruizione domestica). Il popolo della rete ha rivendicato una volta di più il carattere anarchico e paritario della comunicazione nella rete, sbeffeggiando i tentativi di verticalizzare un sistema di comunicazione che fa dell'orizzontalità il suo punto fermo. La rete è l'arena dell'eterna lotta tra il diritto d'autore e la riproducibilità tecnica infinita dell'opera (che genera naturalmente pirateria), e pare che nemmeno questa volta vi siano in previsione soluzioni lungimiranti da parte dei legislatori per venire a capo del problema. Il meccanismo è consueto: per ogni sistema di distribuzione che viene fatto chiudere, altri dieci vengono resi disponibili immediatamente e gratuitamente sulla rete vengono adottati in massa sfruttando il passaparola.
Cinema e web si incontrano/scontrano a differenti livelli: la rete è in primo luogo veicolo di distribuzione (con metodi e strumenti più o meno legali) e comunicazione di contenuti tradizionali. Secondariamente, il web diventa spesso luogo di creatività e di gestazione di audiovisivi inediti, che nascono e si sviluppano nel network secondo le logiche di trasmissione paritetica del network, e che qualche volta riescono anche ad uscire dalla rete per entrare nel circuito mediatico tradizionale: le opere audiovisive di net e software art ne sono un chiaro esempio, così come il fenomeno *machinima*[2].
Terzo, film e sito web si rimodellano l'un l'altro secondo le logiche della teoria della rimediazione elaborata da Jay Bolter e Richard Grusin[3]: ogni medium mette in atto delle strategie di rimodellazione e riconfigurazione nei confronti dei precedenti, riattualizzandone le peculiarità estetiche, linguistiche, tecniche. I media della contemporaneità sono oggetti dinamici in continua mutazione: il nuovo viene influenzato dal vecchio, che contemporaneamente si rimodella prendendo degli elementi del nuovo. L'universo mediale è il campo d'azione di forze dinamiche che tendono alla riconfigurazione continua dei modelli di trasmissione e fruizione sedimentati.
Che cosa accade allora al cinema quando entra in contatto con il web? È questa la domanda a cui questo speciale cerca di dare una risposta, indagando alcune delle modalità più peculiari in cui i due universi si trovano ad entrare in contatto.
Quali sono le modalità per un film di "essere in rete"? È soltanto questione di comunicazione e marketing, oppure l'incontro tra i due media può originare forme ibride originali in grado di evolversi e passare dallo statuto di paratesti a quello di testi indipendenti? E che cosa ne è del ruolo dello spettatore e della critica nell'epoca del blogging?

Cristiano Poian

Note

1. Un network *peer to peer* non distingue tra computer client e server: ogni macchina connessa alla rete fa contemporaneamente da client e server, utilizzando un sistema di connessioni ad hoc.
2. Il termine *machinima* sta per *machine cinema* o *machine animation*, e identifica gli audiovisivi prodotti utilizzando motori tridimensionali low-end per animare personaggi completamente costruiti al computer. Spesso, i *machinima* vengono prodotti utilizzando le risorse rese disponibili da determinati videogame: si pensi ad esempio alla sterminata produzione di filmati realizzati utilizzando il motore grafico di *The Sims* (W. Wright, 2000).
3. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000.

Hi-Res! L'interattività sexy del cinema in rete

La promozione di nuove pellicole tramite Internet è un fenomeno relativamente recente, ma già ampiamente diffuso ed utilizzato dalle principali case di distribuzione cinematografiche statunitensi ed europee. Utilizzare la classica forma del sito web si rivela spesso un'importante modalità per ampliare la visibilità del titolo di prossima uscita e per fornire materiali inediti o gadget digitali agli spettatori che hanno apprezzato una particolare opera o che magari attendono una prossima uscita: gli spazi virtuali dedicati al cinema sono contenitori ricchi di trailer, informazioni, curiosità e materiali speciali progettati per invogliare il visitatore distratto a soffermarsi su particolari contenuti. Sulle pagine dei siti dedicati, lo spettatore può trovare una serie di notizie utili per la scelta del film da vedere in sala, oppure per approfondire la conoscenza di un titolo già fruito in precedenza. Il tutto (naturalmente) condito da una nutrita presenza di offerte commerciali e proposte degli sponsor...

Le peculiarità del mezzo Internet sono state spesso sfruttate in maniera particolare per generare modalità sperimentali di *branding* per determinati film, superando la tradizionale concezione di pagina web veicolante contenuti puramente attinenti al testo filmico in questione: un esempio su tutti l'esperimento di campagna virale pianificato per il lancio di *Artificial Intelligence* di Steven Spielberg, per cui nel 2001 furono progettati centinaia di siti ingannevoli contenenti informazioni e aneddoti atti a creare un intero universo di senso verosmile attorno ai temi trattati dal film. Operazioni ibride, che giocano sul rapporto tra finzione e realtà, figlie della celebre beffa mediatica architettata per il lancio di *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999),

Da qualche anno, una nuova modalità di comunicazione interattiva online è stata sperimentata con successo soprattutto da parte di un'originale agenzia creativa londinese, Hi-Res![1], che con i suoi progetti interattivi ha rivoluzionato le modalità tradizionali di promozione e presentazione di contenuti cinematografici sulle pagine web. Fondato nel 1999 da Florian Schmitt e Alexandra Jugovic, il team di creativi si è ritagliato nel corso del tempo un ruolo di prim'ordine tra le new media agency internazionali operanti nel settore della comunicazione interattiva, dedicandosi da una parte a lavori di tipo commerciale e dall'altra alla sperimentazione con le tecnologie web, affinando nel tempo un'estetica inconfondibile, fatta di elementi grafici minimali mescolata ad una spiccata attenzione nei confronti della grafica illustrativa e del fumetto, che li ha portati a vincere una nutrita serie di premi internazionali e ad allargare copiosamente la loro lista clienti.

Lo stile Hi-Res!, e lo si capisce già navigando il sito web ufficiale dell'agenzia, allo stesso tempo minimale e ricercato (sia esteticamente che tecnologicamente), è marchio di fabbrica inconfondibile, sinonimo di sperimentalità e innovazione, e nel corso degli ultimi anni si è legato alla promozione web di star della musica (Massive Attack, Amon Tobin, persino i Beatles), dell'industria videoludica (storiche le operazioni di comunicazione per Sony Playstation2[2] e ora per Play Station Portable) e di emittenti e programmi televisivi per diversi network.

L'incontro con il cinema risale al 2000: Darren Aronofsky sceglie Hi-Res! per il lancio del suo *Requiem for a Dream*, e il team londinese risponde realizzando un prodotto interattivo senza precedenti nella storia del rapporto tra film e web, impossibile da incasellare nelle tradizionali categorie di sito Internet, web advertising o rich media. *Requiemforadream.com* non si limita a promuovere un film, ma inventa un nuovo genere di audiovisivo interattivo, facendo incetta di riconoscimenti nei festival dedicati al web design e all'advertising: *Silver Award Interactive* al *D&D Award* del 2001, *Gold Award Interactive Media* all'*Art Directors Club of Europe* 2001, *Best Interactivity* al prestigioso *Flash Film Festival* 2000 di Londra. Lontani anni luce dal conformismo estetico delle campagne web di promozione cinematografica, i creativi di Hi-Res! pescano a piene mani nel bagaglio sperimentale delle opere di quella che Lev Manovich ha definito generazione Flash[3] (da Macromedia Flash, il software per l'authoring web più diffuso e utilizzato dai creativi di Internet) per creare qualcosa che non si limita a fare da supporto al film da sala, ma che anzi diventa un testo audiovisivo indipendente, che sfrutta l'interattività per coinvolgere l'utente in un'esperienza del tutto autonoma. Non ci sono riprese filmate nel cinema interattivo della rete: è la grafica vettoriale in movimento la componente fondamentale, miscelata con immagini statiche ed elementi tipografici; l'opera di Hi-Res! è molto più che un ipertesto narrativo di tipo tradizionale.

Requiemforadream.com è soltanto il primo di una serie che ha arricchito il portfolio di Hi-Res! di opere interattive realizzate per il lancio di *The Center of the World* (Wayne Wang, 2001)[4], *Jump Tomorrow* (Joel Hopkins, 2001)[5], *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001)[6], *The Business of Strangers* (Patrick Stettner, 2001)[7], *The Dreamers* (Bernardo Bertolucci, 2003)[8], *The Punisher* (Jonathan Hensleigh, 2004)[9], *Saw* (James Wan, 2004)[10].

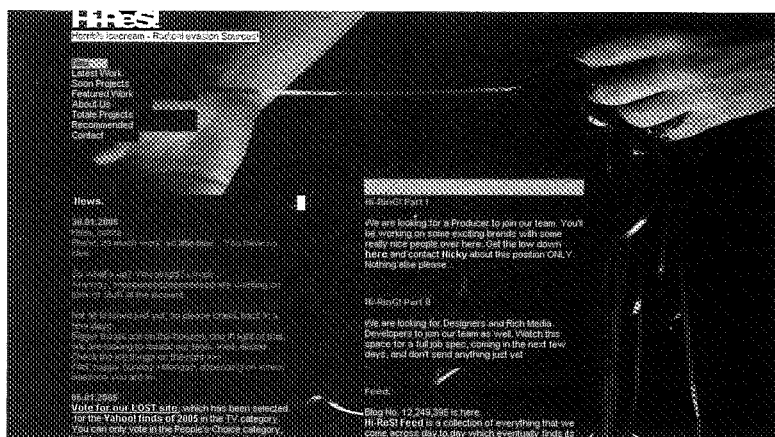
Opere che non si limitano a far parte degli universi paratestuali che gravitano attorno ai film in questione, ma che si configurano allo stesso tempo come testi indipendenti, perfettamente fruibili anche da chi non conosce il film cui si riferiscono. Gli audiovisivi interattivi di Hi-Res! sono labirinti di senso che sfidano l'utente a trovare le tracce nascoste che lo aiutino a non perdersi, e che dunque non nascondono la loro vocazione videoludica, richiedendo all'utente una capacità di comprensione strutturale del testo più simile a quella richiesta da un videogame che da un audiovisivo tradizionale.

Le strategie che gli autori implementano in questi testi interattivi, attraverso cui è possibile interagire e far progredire l'opera multimediale, mettono in gioco naturalmente la vista e l'udito dello spettatore-utente, ma aggiungono qualcosa di estremamente innovativo: il tatto. Quello che il navigatore trovava, ad esempio, all'indirizzo www.the-dreamers.com (ora non più attivo) non assomiglia nemmeno lontanamente ad un normale portale verticale prodigo di trailer e di gadget virtuali vagamente collegati alla storia raccontata da Bertolucci: in un periodo in cui usabilità ed accessibilità sono i due termini più in voga che entrano in gioco nella progettazione di un'interfaccia di navigazione, i creativi di Hi-Res! svoltano bruscamente e annullano completamente l'interfaccia stessa. Non si tratta di riduzione, semplificazione o codificazione estrema, ma di totale annullamento, alla ricerca di una nuova forma-cinema aperta alla contaminazione dell'interattività tipica della rete. Il testo di Hi-Res! parla del film di Bertolucci. Ma saperlo ascoltare implica apprendere nuove modalità di approccio nei confronti del testo filmico. Implica il saper toccare, e saper dove toccare. *Mouse* o *trackball* si rendono soltanto protesi delle nostre dita: non c'è un cliccare, ci sono piuttosto un *tastare*, e spesso uno *spostare*, finanche uno *squarciare* lo spazio virtuale del monitor. Operando nel modo corretto, il testo fa progredire la narrazione, e spesso la scelta che compiamo utilizzando il nostro senso tattile non è l'unica scelta possibile, ma soltanto una delle possibili scelte: l'opera digitale in questione è multilineare, multiforme, frammentata e frammentaria, lacunosa ma affascinante; attrae probabilmente in maniera più forte chi il film l'ha già visto in sala ed è stimolato ad accettare la sfida di ricostruirne la narrazione attraverso lo strumento informatico connesso alla rete piuttosto che le persone che al cinema ancora non ci sono state.

Paradossalmente, in alcuni casi le opere di Hi-Res! si rivelano più intriganti dei testi filmici di cui si fanno mezzi di promozione. Opere sexy che affascinano e spiazzano l'utente, inducendo a volte massicce dosi di frustrazione nel momento in cui letteralmente non si comprende dove occorre toccare, che cosa bisogna spostare, ma che coinvolgono perché svolgono una laboriosa operazione di de-costruzione del testo filmico; ne rompono i legami temporali, ne incrinano le strutture portanti e poi ci sfidano a tentare di ricostruire e ridare un'unità all'opera. Per questo, il testo interattivo non si guarda e ascolta solamente. Soprattutto si tocca.

Cristiano Poian

Note

1. http://www.hi-res.net
2. Il celebre progetto collettivo thethirdplace.com, oggi non più disponibile in rete.
3. Lev Manovich, *Generation Flash*, "manovich.net", 2002, disponibile online: http://www.manovich.net/TEXTS_07.HTM
4. http://archive.hi-res.net/center-of-the-world.com/files/main.html
5. http://archive.hi-res.net/ jump-tomorrow.com/
6. http://www.donniedarko.com/
7. http://www.thebusinessofstrangers.com/
8. http://www.foxsearchlight.com/thedreamers/experience/
9. http://archive.hi-res.net/punisherthemovie.com/
10. http://www.sawmovie.com/

Sito della Hi-Res

Hoax movie-sites: la fabula cinematografica oltre il medium filmico

"Los Angeles, Ca. NS-5, il primo assistente domestico completamente automatico al mondo, farà il suo debutto cinematografico questa estate in *Io, robot* della Twentieth Century Fox International, ha annunciato oggi il Dott. Milton Ashe, Vice Presidente della Androids Mechanics"[1]. Questo è ciò che si legge nella finestra di apertura del sito dell'americana Androids Mechanics.

Una clinica medica statunitense introduce la propria storia, all'interno del sito ufficiale, con un: "Lacuna Inc. è il frutto della mente del Dott. Howard Mierzwiak che, dopo anni di dedicata ricerca, ha sviluppato una procedura all'avanguardia e non-chirurgica per la mirata rimozione di ricordi problematici"[2].

Secondo la pagina online ufficiale della clinica della fertilità Godsend, il suo fondatore, "il Dott. Richard Wells è riconosciuto come uno dei principali esponenti nel campo di fertilità ed è universalmente considerato come il ricercatore più importante di ingegneria genetica negli Stati Uniti"[3].

Nulla di strano, si potrebbe pensare, nel riconoscere delle compagnie che si fanno auto promozione all'interno del proprio *official web site*. Certo, le tre compagnie sopraccitate risultano innovative, fuori dal comune per le loro finalità, ma non certo per il loro modo di presentarsi. Ma se si venisse a sapere che il robot casalingo N5-5 non è che il frutto dell'immaginazione di uno sceneggiatore e che i rinomati dottori Mierzwiak e Wells non sono altro che due personaggi cinematografici interpretati rispettivamente da Tom Wilkinson e Robert De Niro? Che cosa significa? Che l'utente è stato preso in giro e si trova davanti ad una burla? Esattamente. Ma se si vuole usare la terminologia corretta, si può affermare che il navigatore si è semplicemente imbattuto in uno dei numerosi *hoax movie-sites*, i siti cinematografici fasulli.

Ma che cos'è esattamente un *hoax movie-site*?

È un sito apparentemente dedicato a elementi reali ma il cui contenuto è in realtà fittizio e fortemente collegato ad una produzione cinematografica o televisiva. Nei casi citati si nascondono i film *Io, Robot* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004), *Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) e *Godsend* (N. Hamm, 2004), ma il numero di pellicole che, da *The Blair Witch Project* in poi, hanno sfruttato il mezzo informatico per questa innovativa forma di promozione è in esponenziale aumento.

Lo scopo originario di questi siti internet è puramente commerciale, un'iniziativa come un'altra che sfrutta la rete per promuovere un prodotto filmico. L'originalità sta proprio nel medium utilizzato: al posto di divulgare notizie tramite fonti cartacee o catodiche, Internet offre non solo un pubblico internazionale molto più vasto, ma la possibilità di raggiungere praticamente chiunque a costi risibili. Per il loro carattere commerciale e di promozione, gli *hoax movie-sites* hanno fatto la gioia di migliaia di studiosi in tutto il mondo. Curiosamente, la maggior parte degli studi effettuati su tale fenomeno si è però limitata ad analizzarne quasi esclusivamente l'aspetto di marketing ed ha trascurato quella che forse è la loro caratteristica più innovativa: i contenuti di un *hoax movie-site* fanno necessariamente (ma non completamente) parte del contesto della storia narrata nel film. Sono, metaforicamente, dei "prolungamenti" cibernetici della fabula cinematografica ed è qui che risiede il loro aspetto più originale e interessante dal punto di vista semiologico.

Ripensiamo alle due categorie di storia e discorso, il *cosa* viene raccontato e il *come* viene raccontato. Come spiega Seymour Chatman[4], ogni discorso (o intreccio) è essenzialmente e necessariamente una selezione della fabula: il narratore sceglie quali parti della storia andranno raccontati e quali fatti andranno, invece, esclusi.

È piuttosto ovvio che, indipendentemente dal *medium* espressivo, un intreccio che non selezioni ed elida parti di una storia è impossibile. Lo stesso Chatman afferma che "una narrativa [...] non può mai essere totalmente "completa" [...], dal momento che il numero intermedio di azioni o qualità plausibili è virtualmente infinito"[5]. Tutto ciò che viene omesso in un discorso potrebbe potenzialmente essere espresso all'interno della narrazione. Il fatto che determinati elementi non vengano resi noti non toglie loro la potenzialità di essere resi manifesti. Sono definibili come una sorta di *frammenti latenti* di fabula la cui espressione non è essenziale.

Concretamente, non esiste alcun modo per esplorare questi frammenti ed essendo la fabula "selezione" per sua stessa natura, questa sua peculiarità ci nega l'accesso anche a ciò che accade *durante* e soprattutto *dopo* il discorso. Lo spettatore non potrà in nessun caso venire a conoscenza di ciò che accadrà ai personaggi dopo i titoli di coda (a meno che non venga realizzato un seguito, lasciando comunque aperte le porte a possibilità potenzialmente infinite sul progredire della storia oltre ogni film, *sequel* o *prequel* che sia). Con la nascita degli *hoax movie-sites*, la questione prende una nuova direzione: l'originalità di tali sistemi propagandistici non consiste semplicemente nella (seppur notevole)

Middlesex Times Dispatch
ONLINE

HOME NEWS ARCHIVES LOCAL SPORTS FINANCE . SPECIALS

SERVICES
CLASSIFIED
MAPS
YELLOW PAGES
COLUMNS
SUSAN STEIN
TIMES DISPATCH Q & A
SUBSCRIBE
RESOURCES
CONTACT
TIMES DISPATCH STAFF
FAQ
LOCAL WEATHER
4 DAY FORECAST
Partly Cloudy 81°F
Chance of Rain 74°F
Chance of Rain 71°F
Cloudy 67°F

Local News Archive

Transcript from the Middlesex Times-Dispatch **October3, 1988**
Article ID 892267,1988,10,3,0072

MISSING PLANE LOSES ENGINE
by Susan Stein

(MIDDLESEX)

Doris Johnston heard the crash from across the street. The alarm on her new Volvo station wagon went off immediately. Carson, the German shepherd that belongs to her son David, immediately began to bark and wouldn't stop for another hour.
"I thought a tree had fallen onto the neighbor's house," she says.
It was just after midnight and Ralph Essex and his wife Ellen were entering into the final hand of their monthly bridge club. Sixteen friends who had never left a bridge game unfinished found themsleves scrambling into the front yard to see what had happened.
"It sounded like a bomb," said Carolyn Watts, last week's reigning bridge champion. "I honestly thought some kid had finally set off a bomb."
By 12:30 AM a crowd of several dozen had assembled in the street in front of the large white house at 2710 Powderham Drive in the exclusive Country Club section of Sarasota Heights.
The home owned by Edward and Rose Darko was soon surrounded by fire engines and police cars. Screaming could be heard from inside.

The plane engine is being lifted from the badly damaged House
Photo: Bob Steinsberger

"I could hear Eddie and Rose screaming their son's name, over and over. It was just awful," said JoAnne Smith, a close friend of the Darkos. "I got a call and we

Sito ufficiale del film *DonnieDarko*

abilità della mossa commerciale, ma nel varco che questi siti fasulli creano dal punto di vista semiologico, aprendo delle nuove finestre sul mondo della fabula che è narrata nel film. I personaggi e gli ambienti che esistono solo sullo schermo cinematografico trovano una nuova forma per manifestarsi e per continuare a esistere. Lo spazio su cui la fabula prende vita nel medium filmico viene mostrato e arricchito sulle pagine web, attraverso il medium informatico.

Secondo Chatman "la narrativa evoca un mondo, e dal momento che non si tratta altro che di una evocazione, siamo liberi di arricchirla con tutte le esperienze, reali o immaginarie, che abbiamo acquisito"[6]. Il contenuto di un sito fasullo ridimensiona la nostra attività di evocazione mentale, mostrando ciò che doveva (poteva) essere solo concepito con la fantasia ed allargando i limiti del visibile della storia, con i suoi personaggi e i suoi avvenimenti. Quando entriamo in un *hoax movie-site* abbiamo comunque a che fare con una nuova "selezione", dal momento che un sito web è anch'esso, come un film, un campo limitato, chiuso, che racchiude al suo interno solo una porzione di nuovi elementi della storia. Ma ciò è sufficiente per far scattare un nuovo tipo di partecipazione da parte dello spettatore.

A questo punto vale la pena soffermarsi su un fattore tutt'altro che trascurabile: il rapporto dello spettatore con il film e con il suo corrispettivo sito fasullo.

Per risultare comprensibile e navigabile, un *hoax movie-site* non presuppone assolutamente la preventiva visione del film a cui fa riferimento. Tutt'altro: trae le sue potenzialità di menzogna proprio da ciò. Questo perché il film e la pagina telematica si collocano in due piani solo apparentemente simili tra di loro. Lo scarto tra i due è, in realtà, piuttosto significativo. La pellicola rientra nella sfera della *finzione*, il cui obiettivo non è quello "di dare l'illusione di realtà, ma di rappresentarla. Presenta un mondo possibile, [...], un mondo *come* il nostro"[7]. Dalla parte opposta abbiamo il sito web, che rappresenta in maniera emblematica il concetto di *finta*. Questa consiste "nel far passare per reale ciò che è dell'ordine della finzione"[8].

Il carattere interattivo tipico del web non fa che incrementare l'aspetto di "presa in giro" a 360° nei confronti dell'utente/spettatore. Un *hoax movie-site* non obbliga lo spettatore a seguire il percorso logico di un narratore invisibile (come accade nel film, del resto). Il navigatore ha la possibilità di scelta: cosa leggere, cosa sapere, cosa scoprire. Ha l'illusione di essere un partecipante atti-

vo alla realtà (finta), non mero spettatore succube delle decisioni di qualcun'altro. Ovviamente di illusione si tratta e non va dimenticato: come in ogni *medium*, anche dietro a Internet si cela un "narratore" (colui che crea il sito e lo gestisce) e lo spazio (fisico ma anche narrativo) è comunque delimitato e circoscritto. In un sito, tuttavia, il narratore è praticamente impercettibile: dà all'utente una serie di dati che lui stesso può gestire a suo piacimento e che può scegliere di conoscere o meno. Inoltre dà la possibilità, in diversi casi, di aggiornarlo in tempo reale su nuovi avvenimenti appena accaduti (e naturalmente fasulli), come se la fabula fittizia superasse improvvisamente ogni *medium* e diventasse la realtà concreta, in cui lo spettatore vive ed esiste.

Solo per fare alcuni esempi concreti, il sito Lacuna.Inc (legato a *Se mi lasci ti cancello*) dà la possibilità all'utente di iscriversi alla *mailing list* per essere sempre aggiornato sugli sviluppi della società. In maniera analoga, i Sunrise Studios danno informazioni piuttosto dettagliate su tutte le loro produzioni cinematografiche, compresa ovviamente la recente trilogia *Stab*, il film-nel-film all'interno di *Scream 3* (Wes Craven, 2000). L'*official site* della Beaumont University è quasi interamente dedicato ai fenomeni paranormali raccontati nella mini serie tv *Rose Red* (Craig R. Baxley, 2002) mentre il *Kingdom Hospital* (dalla omonima serie tv) offre addirittura tutte le indicazioni per raggiungerlo in auto, includendo i costi dei parcheggi e gli indirizzi degli hotel più vicini per il pernottamento.

Questo non accade in nessun altro medium, o per lo meno non è ancora stato sfruttato dal punto di vista narrativo da nessun mezzo di comunicazione di massa. Per il concetto di *finta* si può ricordare l'ottimo esempio dell'inganno attuato da Orson Welles ai danni dei propri ascoltatori radiofonici la notte del 30 ottobre del 1938: annunciando l'arrivo degli alieni nel territorio statunitense, il regista provocò una vera e propria follia collettiva in tutto il Paese.

Quello di Welles, tuttavia, fu uno scherzo che rimase circoscritto ad un unico caso isolato. Non si è mai creato un vero e proprio fenomeno di massa come quello scaturito dagli *hoax movie-sites* finché *The Blair Witch Project* non è stato lanciato nel 1999. E se la nascita di questi siti ha allargato le potenzialità commerciali del prodotto cinematografico, allo stesso tempo ha raggiunto uno scopo forse ancora più importante: l'allargamento dei confini della fabula cinematografica e la creazione di un nuovo spazio vitale e interattivo per la realtà fittizia di ogni film.

Francesco Roder

Note

1. Androids Mechanics Official Web Site http://www.irobotnow.com.
2. Lacuna Inc. http://www.lacunainc.com/.
3. Godsend Institute http://www.godsendinstitute.org.
4. Seymour Chatman, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche, 1981.
5. *Ibidem.*, p. 27.
6. *Ibidem*, p. 124.
7. François Jost, *Realtà/Finzione. L'impero del Falso*, Milano, Il Castoro, 2003, p. 58.
8. *Ivi.*

Da *The Blair Witch Project* a *Lost*: il web e i limiti del testo

Un territorio si definisce per le sue frontiere
Claude Duchet[1]

Nel 2000, i *Cahiers du cinéma* intitolavano uno speciale numero "hors série" *Aux frontières du cinéma*.

Si trattava, evidentemente, di provare a ridisegnare i confini dell'oggetto cinema alla luce dell'impatto dei nuovi media (e del digitale in primo luogo), e di vedere come una ridefinizione di tali confini comportasse una ridefinizione dell'oggetto stesso.

Ma si trattava, soprattutto, del riconoscimento della sopraggiunta difficoltà di percepire con chiarezza tali confini, di distinguere un dentro da un fuori, di fissare la direzionalità degli scambi e dei prestiti.

E, al fondo di tutto questo, un "presentimento oscuro: il centro di gravità del cinema si sposta, più presente e attivo al di fuori delle sue frontiere tradizionali che all'interno di esse"[2].

Non poteva certo mancare, all'interno di questa attenta panoramica della "nebulosa cinema" (attraverso le esperienze in digitale, il videogioco, la televisione, il cinema amatoriale e sperimentale), uno sguardo ai rapporti tra cinema e web[3], uno sguardo che si innesta su un fenomeno particolare per stimolare riflessioni di più ampia portata. Nel 1996, tale Jennifer Ringley mette a disposizione la sua vita in diretta sul web, attraverso una serie di videocamere collocate nei vari ambienti del suo appartamento: nasce il sito Jennicam. Ed è chiaro che, in un caso come questo, ad essere messe in questione non sono solo le frontiere dell'oggetto cinema, ma anche quelle dell'oggetto film: è ancora un *film*, quello che possiamo vedere su Jennicam? E, se di film si tratta, come identificarne i limiti testuali? Dove comincia, e dove finisce?

Scrive Jean-Sébastien Chauvin:

> Si tratta anche di un'esperienza inedita dello spettatore, perché non si va a vedere un film, uno spettacolo, un happening, ma si va, regolarmente, a cercare delle notizie. L'ottica in cui guardiamo lo spettacolo (nel senso che ci troviamo su una scena, quella di internet) si è leggermente modificata. Il film non ha limiti, non è un oggetto (de)finito, non s'inscrive nel quadro di una rappresentazione temporale che va da A verso B [...] ma è letteralmente senza inizio (o scopo?) né fine (o finalità?)[4].

Il processo di integrazione cinema-web confonde e disperde, dunque, i limiti testuali[5], e l'incertezza dei limiti mette in crisi la natura stessa, lo statuto del testo filmico.

"Un territorio si definisce per le sue frontiere" ha scritto Claude Duchet: "quelle del testo sono mobili"[6]. Se è vero che Duchet di riferisce qui sostanzialmente al testo letterario, lo stesso vale naturalmente anche per il film o, più in generale, per il prodotto audiovisivo. E internet non fa che accentuare ed ampliare i margini di fluttuazione e mobilità dei confini testuali: da qui il sempre crescente interesse per i fenomeni paratestuali (e, più in generale, per le relazioni transtestuali), per le proposte e i risultati della sociosemiotica, per tutti i tentativi, insomma, di articolare i rapporti tra testo e fuori-testo, e fondare modelli di comprensione di tali rapporti, nella consapevolezza che essi siano ormai cruciali e imprescindibili per lo studio dei processi di significazione e di fruizione.

Rispetto a questo scenario, la contemporaneità dà vita a fenomeni mediatici inediti nel momento in cui esaspera una situazione già esistente (quella della mobilità e permeabilità dei confini testuali), e fa leva proprio sull'erosione dei limiti per elaborare strategie nuove.

Per comprendere tutto questo, è sufficiente ripensare a una delle più originali operazioni degli ultimi anni, *Il mistero della strega di Blair* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, *The Blair Witch Project*, 1999).

È davvero possibile, di fronte ad un fenomeno del genere, isolare il testo dal consistente epitesto[7] che è stato prodotto per affiancarlo? Soprattutto, è ancora sensato studiare i processi di significazione del testo senza farli interagire con quelli dell'epitesto, ed è sensato isolare la fruizione del testo da quella dell'epitesto? Non ci troviamo invece di fronte ad un testo che, per funzionare e significare, per attivare i processi interpretativi dello spettatore, ha necessariamente bisogno del suo epitesto, non più componente accessoria o di servizio, ma elemento fondante di tutta la comunicazione?

Proviamo ad esaminare più da vicino il caso della *strega di Blair*. La costruzione dell'epitesto di *The Blair Witch Project* si è articolata su più livelli. Occorre innanzi tutto distinguere tra un epitesto precedente all'uscita del film e uno ad essa contemporaneo; e, all'interno dell'epitesto anteriore, occorre evidenziare e distinguere ulteriori livelli di strutturazione.

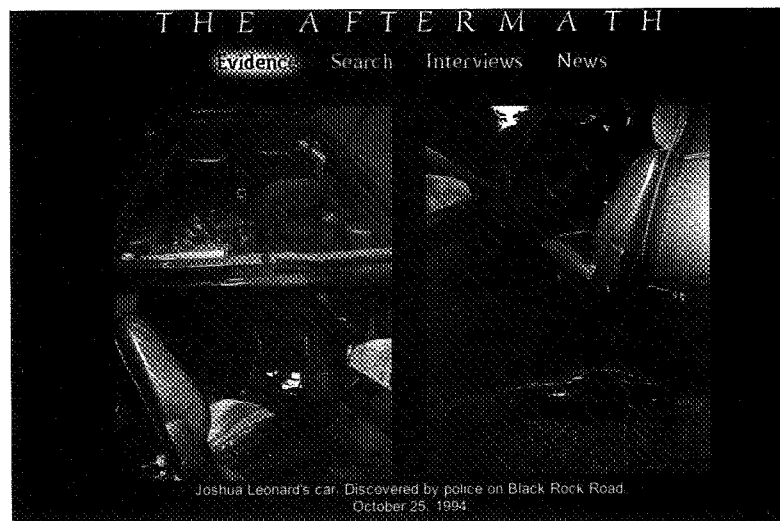
In primo luogo, viene inventato un epitesto mitologico, la leggenda della strega di Blair, che farà da sfondo simbolico alla vicenda più recente e circoscritta che si svolge nel film. L'origine della leggenda viene fatta risalire alla fine del XVIII secolo, nel villaggio di Blair, abbandonato da tutti i suoi abitanti per timore del-

la vendetta di Elly Kedward, bandita nell'inverno del 1785 con l'accusa di stregoneria; misteriosi eventi punteggiano il proseguire della leggenda fino alla metà del XX secolo nel paese di Burkittsville, edificato dove un tempo sorgeva Blair.
Sull'epitesto mitologico viene quindi innestato una sorta di epitesto cronachistico più recente, vicino alla data di uscita del film.
Ottobre 1994: tre studenti del Montgomery College decidono di girare un documentario sulla strega di Blair a Burkittsville e nei boschi circostanti. Il 21 ottobre i tre si inoltrano nella foresta e scompaiono. Il 25 ottobre cominciano le ricerche, e viene ritrovata l'automobile utilizzata dai tre ragazzi. Poi, nient'altro: nel giugno del 1995 il caso viene archiviato come irrisolto. A circa un anno dalla scomparsa, alcuni studenti della facoltà di antropologia dell'Università del Maryland trovano una borsa da viaggio che contiene tutto il materiale girato dai tre e il diario della ragazza del gruppo, Heather Donahue. Tuttavia il caso viene nuovamente dichiarato irrisolto, e tutto il materiale viene consegnato alle famiglie. Nell'ottobre del 1997, la madre di Heather incarica la Haxan Films di realizzare un documento che ricostruisca gli ultimi giorni di vita dei tre studenti. Parallelamente viene organizzato una sorta di epitesto "probatorio", di carattere documentario: vengono prodotte foto e riprese che documentano meticolosamente tutte le indagini, vengono riprodotti tutti i materiali cartacei che attestano il corso esatto delle operazioni di polizia, il materiale ritrovato, di appartenenza dei tre studenti, viene effettivamente girato (e qui siamo nell'ottobre del 1997) e appositamente invecchiato e danneggiato.
A questo punto si passa alla concreta creazione e preparazione dell'evento attraverso un'assidua ed accurata costruzione dell'epitesto mediatico. La Haxan Films produce uno speciale intitolato *Curse of the Blair Witch,* destinato al canale televisivo, ma è soprattutto su un altro medium che si incentra la strategia epitestuale della Haxan e dei due autori (del film? dell'idea?), Daniel Myrick ed Eduardo Sánchez: il web. Nel giugno del 1998 viene lanciato un sito che raccoglie tutto lo sfondo epitestuale approntato (la leggenda, il resoconto delle indagini, il materiale che le documenta e quello appartenuto ai tre scomparsi), e che esibisce i manifesti con le foto dei tre ragazzi e la scritta MISSING stampata a grandi lettere.
L'uscita del film (nell'estate del 1999 negli Stati Uniti, in Italia nel febbraio del 2000) risulta ormai magistralmente preparata, e la pellicola che arriva nelle sale si appresta a diventare il tassello conclusivo di un evento mediatico ingegnosamente concepito. All'interno di questa elaboratissima architettura epitestuale, il *film* vero e proprio (sempre che di film si possa ancora parlare) si riduce all'abbandono in un bosco di tre ragazzi, con un copione molto sommario, poco cibo e nessun contatto diretto con la troupe. Il tutto per 35.000 dollari.
A distanza di sei anni, è una serie televisiva che ripropone strategie analoghe a quelle sperimentate in *The Blair Witch Project* (sebbene mantenga, la serie, un'autonomia testuale che il *film* non ha affatto). *Lost*, creata da J.J. Abrams e Damon Lindelof, racconta le vicende di un gruppo di passeggeri (volo 815 Sidney-Los Angeles della Oceanic Airlines) sopravvissuti ad un disastro aereo, che si ritrovano naufraghi su un'isola piena di incredibili misteri (e tutt'altro che deserta).
Navigando on line, si può così incappare sul sito — del tutto verosimile — della Oceanic Airlines, dove il presidente della compagnia in persona avvisa la clientela della cancellazione di tutti i voli in seguito alla tragedia del volo 815. Ma, provando a cliccare su alcuni dei posti del velivolo, come per effettuare una prenotazione, si accederà a brevi presentazioni dei protagonisti della serie. O, ancora, si potrà cercare di visitare il sito della Dharma Industries (la cui identità e le cui implicazioni nei misteri dell'isola cominceranno ad essere svelati nella seconda stagione, attualmente in programmazione negli Stati Uniti): ma ci si accorgerà che, per entrarvi, sarà necessario avere elaborato tutto un complesso di competenze che solo la serie fornisce.
Come in *The Blair Witch Project,* i confini tra realtà e finzione vengono deliberatamente manomessi e confusi. E, all'interno di questo processo, sono anche i confini del testo che deflagrano; la significazione, così come la fruizione, si disperdono su un complesso di produzioni testuali e di media diversificati, obbligando ad un ripensamento radicale della categoria di testo e dei concetti di inizio e fine: del testo, certamente, ma anche del percorso narrativo che il testo mette in scena, dell'atto di fruizione, del processo di comunicazione. Infine, a mutare profondamente è anche, prevedibilmente, la nozione di autore: pressoché chiunque, sul web, può interagire produttivamente con il testo (i testi) d'origine, e aggiungere tasselli al mondo possibile che il testo propone, forzandone i confini e la chiusura.
Ha scritto George P. Landow a proposito dell'ipertesto:

> Non solo i lettori possono scegliere diversi punti come fine, ma possono anche continuare a fare aggiunte al testo, a espanderlo, a renderlo qualcosa in più di ciò che era quando hanno iniziato a leggerlo. Come osserva Ted Nelson: "Non esiste l'Ultima Parola. Non può esistere la versione finale di qualcosa, l'ultimo pensiero. C'è sempre un nuovo punto di vista, una nuova idea, una reinterpretazione"[8].

Valentina Re

Note

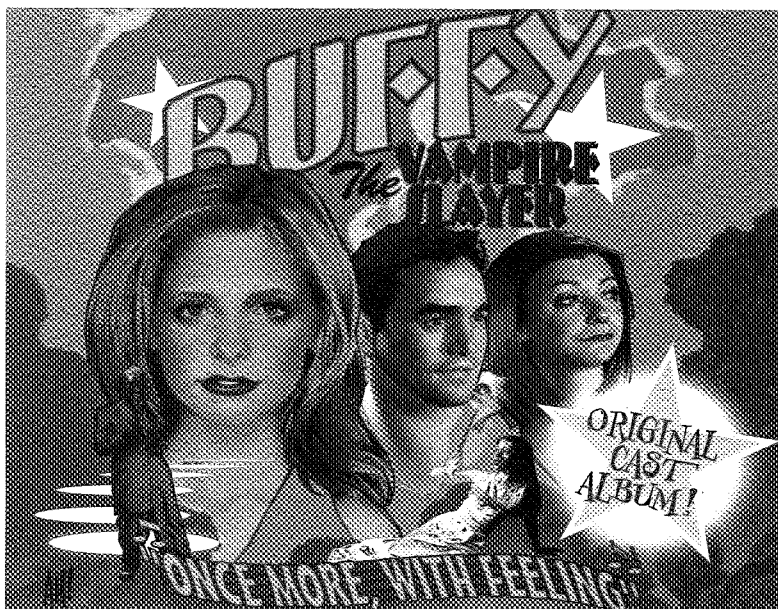
1. Claude Duchet, "Pour une socio-critique, ou variations sur un incipit", *Littérature*, n. 1 (1971), p. 6 (traduzione mia).
2. Charles Tesson, "Eloge de l'impureté", *Cahiers du cinéma, Aux frontières du cinéma*, n. hors série (2000), p. 6 (traduzione mia).
3. Una mappa di alcune principali questioni, del resto ancora attuali (la diffusione dei film sul web, l'inedita disponibilità di luoghi virtuali per l'esercizio della critica e lo scambio di opinioni, la formazione a distanza) viene proposta in Réjane Hamus, "Le Cinéma sur Internet: revue des possibles", *Cahiers du cinéma, Aux frontières du cinéma*, cit., p. 74.
4. Jean-Sébastien Chauvin, "Avec toi et sur la toile (*La Vie de Jennifer live sur le net*)", *Cahiers du cinéma, Aux frontières du cinéma*, cit., p. 76 (traduzione mia).
5. È interessante ricordare, a questo proposito, l'analogia che André Gaudreault e Nicolas Dulac rinvengono tra i primi giochi ottici di metà Ottocento e le sequenze animate disponibili sul web: un'analogia che si fonda proprio sull'assenza di soglie di demarcazione, sui principi di *rotazione, ripetizione* e *brevità* che caratterizzano lo scorrere delle immagini in loop (cfr. Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Il *principio* e la *fine*... Tra fenachistoscopio e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale", in Veronica Innocenti, Valentina Re [a cura di], *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*, Udine, Forum, 2004, pp. 185-201). Ancora, se ci si sofferma sul noto studio di George P. Landow, dedicato alla forma testuale più tipica del web (l'ipertesto), si noterà come ampie parti siano dedicate proprio alla problematica (o problematicità) dei limiti. Cfr. G.P. Landow, *Ipertesto. Il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville, 1993; in particolare "Inizio e fine nel testo aperto", pp. 71-73, "I confini del testo aperto", pp. 73-78, "Inizi e conclusioni narrative", pp. 134-137.
6. C. Duchet, *op. cit.*, p. 6 (traduzione mia).
7. Con il termine "epitesto" Genette intende riferirsi a tutto ciò che è "anywhere out of the book", non connesso fisicamente al testo ma parte dei discorsi e delle produzioni sociali e culturali che circondano il testo da più lontano, rispetto al peritesto, ma con pari incisività (interviste, corrispondenze, ecc.). Cfr. Gérard Genette, *Soglie*, Torino, Einaudi, 1989).
8. G.P. Landow, *op. cit*, p. 72; la citazione di Nelson è tratta da Ted Nelson, *Literary Machines*, 1981 (pubblicato in proprio); tr. it., dell'edizione del 1990, *Literary Machines 90.1* Padova, Muzzio, 1992.

Sito del film *The Blair Witch Project*

Dharma Industries

Having fun with fan fiction: nuovi media e pratiche di consumo

La produzione audiovisiva contemporanea si caratterizza per una tendenza evidente: un prodotto culturale mediatico non è, e non può essere, soltanto quello che è a prima vista – un film, una serie tv, una *soap opera* – ma fa decisamente parte di un più complesso sistema industriale, dove lo sfruttamento del marchio viene compiuto a 360°. Questo fa sì che il film/serie/*soap* sia solo uno dei prodotti che portano un determinato nome o si identificano con un preciso universo finzionale. In questo senso, è possibile parlare di un forte impulso alla convergenza tra i media, intesa non solo nel senso di una convergenza tecnologica tra mezzi di comunicazione di massa, ma anche nel senso di una convergenza culturale, associata evidentemente a nuove pratiche di consumo che prevedono l'utilizzo di una pluralità di media, che a loro volta mettono a disposizione dell'utente una vastissima gamma di prodotti.
Se la convergenza tecnologica tra media costituisce un'interattività strutturata, implicando pertanto una serie di strategie di marketing, la convergenza culturale sembra delineare l'orizzonte di una comunità partecipatoria, mettendo in piedi un processo creativo che (ri)chiama in causa tutte le competenze e le conoscenze pregresse dello spettatore, tutta la sua enciclopedia di riferimento che, manifestamente, si organizza intorno all'abbondanza di materiali messi a disposizione dai media. L'organizzazione tipica dei media contemporanei affonda perciò le sue radici in quella disposizione che caratterizza oggi la televisione come il cinema: il tentativo di incrociare i rispettivi mercati, ad esempio usando le star come forma di collegamento tra prodotti differenti.
I mezzi di comunicazione tracimano dai loro confini, sbordano dentro altre forme comunicative: negli spazi, negli interstizi tra un medium e l'altro, i prodotti dell'industria culturale trovano terreno confortevole, è lì che si posizionano, che si radicano, permettendo un'integrazione che va al di là delle possibilità tecnologiche, ma che si basa piuttosto sull'idea di una forma di estensione di un marchio ad altri prodotti, ad altri spazi. La distinzione necessaria, nella definizione del fenomeno di convergenza culturale in atto, è allora quella tra la convergenza prodotta dal proprietario del marchio – i creatori/produttori di un film o di uno show televisivo e legata pertanto allo sfruttamento in senso commerciale dello stesso marchio su media diversi – e quella che invece si determina come un prodotto dell'intervento dei fan e che non è quindi motivata da una logica di sfruttamento commerciale. Ad esempio, i siti ufficiali dei *network* o dei singoli show possono essere visti come strumenti che contribuiscono a incoraggiare la creatività e il senso di *community* che unisce i fan. Se i fan, allora, cercano uno spazio in cui discutere il marchio, chi meglio del suo possessore può fornire uno spazio adeguato? Con questa logica in mente, molti show televisivi (o meglio i network che li producono/trasmettono) hanno provvisto i loro fan di *newsletter* e *forum* intorno ai prodotti preferiti all'interno dei loro siti Internet ufficiali.

> Perhaps these interactive forums and the generous links to fan pages merely suggest a sophisticated process of incorporation on the part of the producers. By providing bulletin boards and showcasing a token selection of fan artefacts, the WB site is, it could be argued, effectively keeping fans in its own playground and containing resistance by drawing "folk" culture inside its corporate boundaries[1].

Ma non troppo sorprendentemente, dal momento che Internet dispone di una tecnologia agile e semplice, con un elevato grado di facilità di accesso, le stesse tecnologie usate dai proprietari sono utilizzate anche dai fan per creare *community* intorno al medesimo e condiviso interesse per un prodotto dell'industria dell'*entertainment*.
È in questo ambito che si afferma allora il fenomeno della *fan fiction*. Per *fan fiction* si intende comunemente quella pratica, al giorno d'oggi molto diffusa, di produrre storie e narrazioni che abbiano per protagonisti i personaggi dell'universo finzionale costruito dal prodotto culturale: poesie, canzoni, racconti, sceneggiature di nuovi episodi, costruite intorno ai propri personaggi prediletti. Questo tipo di esercizio aiuta i fan a sentirsi intimamente connessi e legati ai personaggi e al marchio di riferimento, in maniera simile a quanto accade attraverso la frequentazione di siti Internet specialistici o *forum* di discussione. La produzione di *fiction* da parte dei fan permette loro di giocare con i personaggi e le situazioni, diventando parte attiva dell'universo di riferimento. Naturalmente, l'esistenza di Internet rende il tutto non solo possibile, ma anche rilevante per dimensioni e caratteristiche del fenomeno, consentendo una diffusione rapida e capillare dei contenuti, che benché certamente indirizzati a un pubblico già coinvolto nel meccanismo, sono comunque di facile reperibilità e accessibilità.
Per anni, i fan di un determinato film o show si sono riuniti in *convention* ed eventi dedicati ai loro beniamini per condividere idee ed eventualmente le loro produzioni. Ora, si è affermato un nuovo meccanismo di condivisione delle informazioni e delle proprie produzioni: Internet ha accelerato un processo che, per una delle comunità di fan più vecchie e studiate (quella di *Star Trek*, ad esempio), ha impiegato anni a compiersi, favorendo e sveltendo la ricerca di persone che condividessero lo stesso tipo di interesse. Studiare il comportamento e il ruolo dei fan di un prodotto mediatico ha voluto dire, per lungo tempo, considerare il pubblico semplicemente come un gruppo di frequentatori di un determinato ambiente della comunicazione di massa, che avidamente consumavano e accettavano in maniera passiva qualsiasi prodotto venisse loro offerto. In molti hanno mostrato come, in realtà, i fan adottino un approccio attivo nei confronti dei testi mass mediatici[2], dimostrando di essere spettatori dinamici, che consumano, certo, ma che discutono e riflettono su quanto consumano. Molti di loro, poi, sono anche produttori di *fan fiction*: non solo, allora, molti fan sono attivi nella comprensione dei prodotti /testi mediatici, ma si costruiscono un ruolo attivo anche nella creazione di nuovi materiali correlati. Henry Jenkins nota perciò che i "media fans are consumers who also produce, readers who also write, spectators who also participate"[3]. Insomma, i fan sono in grado di creare nuovi discorsi, che nascono proprio dalla loro fascinazione nei confronti di un prodotto culturale[4].
Lo strumento della scrittura è utilizzato per esprimere la risposta emotiva che un film o un programma televisivo genera nel suo pubblico, per commentare ciò che vi accade, per discuterne i personaggi e gli eventi. Alcuni dei pezzi scritti dai fan hanno la funzione di riempire i vuoti lasciati dalle sceneggiature ufficiali, spesso arricchendo i personaggi di sfumature e risvolti emotivi inediti, altri ancora invece tendono a stabilire relazioni amorose tra determinati personaggi che rimangono solo accennate nel prodotto di riferimento. I fan possono, a partire da queste poche coordinate, costruire storie complesse, che spesso ipotizzano relazioni familiari disfunzionali e complicati intrecci amorosi. La *fan fiction* ha, inoltre, i suoi sottogeneri: la *slash fiction*, le cui storie si identificano per l'utilizzo del simbolo "/", che separa i nomi dei personaggi principali coinvolti, ma soprattutto denota la presenza di intrecci sessuali[5]; e l'*hurt-comfort*, in cui si racconta di un personaggio immaginandolo malato o ferito e pertanto destinatario delle amorevoli cure di un altro dei personaggi, facendo sì che tali attenzioni inducano un grado inedito di intimità che spesso rivela, anche in questo caso, intrecci romantici.
Sono soprattutto i *format* televisivi a generare le più intense reazioni tra i fan, coinvolgendoli in un'attività partecipatoria intensa e ricca di risvolti, in particolare *soap-opera* e serie di fantascienza, che determinano uno scenario particolarmente elaborato in cui i fan possono muoversi con disinvoltura e che generano assiduità e attaccamento negli spettatori. Le *soap* sono state parte del panorama culturale da quando è nata la televisione (e prima ancora erano patrimonio del pubblico radiofonico), così come la *science fiction* ha il suo nutrito seguito fin dai tempi di Jules Verne o di H.G. Wells. La longevità, allora, di questi *format*/generi è in grado di creare, di alimentare e mantenere la lealtà che i fan vi dedicano. Inoltre, la struttura seriale di lunga/lunghissima durata contribuisce evidentemente allo stabilirsi dell'attaccamento dell'audience.
In questo panorama, *Buffy the Vampire*

Manifesto ispirato a *Buffy the Vampire Slayer*

Slayer è certamente una delle serie televisive più popolari per la *fan fiction*: www.fanfiction.net lista ad esempio ben 28.0206 storie scritte dai fan e dedicate al *Buffyverse*[7], di cui gli appassionati scrittori generano la loro personale versione[8]. Nel caso di *Buffy*, come in molti altri che appartengono a questo panorama di convergenza culturale, sembra che l'esperienza di assistere a un film o a uno show televisivo sia in realtà veicolo di molti e più complessi significati, espandendo il senso del testo cinematografico o televisivo oltre i suoi confini, facendolo diventare un vero e proprio stile di vita e considerando il prodotto mediatico come parte di una costellazione complessa di prodotti, costituita pertanto anche dai suoi *spin-off*: siti Internet, videogiochi, fumetti, romanzi e novellizzazioni. In questo modo, lo spazio di fruizione del prodotto si allarga a dismisura, coinvolgendo molti altri momenti della giornata dello spettatore, che può così continuare a far parte della dimensione messa in piedi dallo show o dal film, a essere a sua volta parte dell'universo di riferimento anche al di fuori dei limiti spazio-temporali imposti dalla fruizione in sala o dal consumo televisivo.

Veronica Innocenti

Note

1. Will Brooker, "Living on *Dawson's Creek*. Teen Viewers, Cultural Convergence, and Television Overflow", *International Journal of Cultural Studies*, vol. 4, n. 4, 2001, p. 459.
2. Ad esempio Henry Jenkins, *Textual poachers. Television Fans and Participatory Culture*, London, Routledge, 1992.
3. Henry Jenkins, "Strangers no More, We Sing: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community", in Lisa Lewis (a cura di), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, London-New York, Routledge, 1992, p. 208.
4. Vedi Camille Bacon-Smith, *Enterprsing Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia, University of Pennsylvania, 1992; John Fiske, *Television Culture*, New York, Methuen, 1987.
5. *Star Trek* ha sorprendentemente generato infiniti casi di *slash* Kirk/Spock.
6. Al momento della mia visita, 10 dicembre 2005.
7. Questo termine è stato utilizzato dai fan della serie televisiva *Buffy* per indicare il mondo finzionale di cui Buffy è il centro. Vedi Michael Adams, *Slayer Slang. A* Buffy the Vampire Slayer *Lexicon*, Oxford, Oxford University Press, 2003, in particolare pp. 158-159.
8. Ci sono, o ci sono state, comunità ufficiali come The Bronze, che si trovava all'indirizzo http://www.buffy.com chiuso al momento del passaggio di *Buffy* da WB a UPN, e non ufficiali, come The Codex, all'indirizzo http://www.planetx.com/buffy/

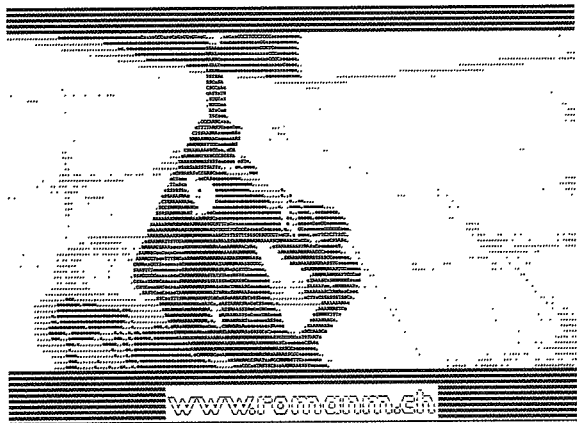
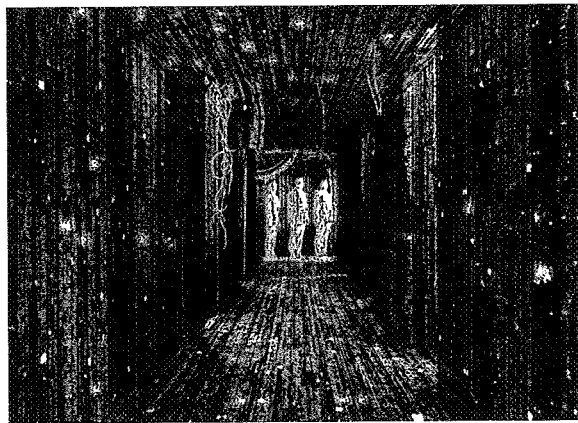
Fr0/V\ 45(11 70 /V\47r1x

"From ASCII to Matrix":
l'irrapresentabilità del digitale

_337 5p3@k (*leet speak*) o *elite speak*, cioè "linguaggio d'*elite*", è un sistema di comunicazione mimetico nato e sviluppato in ambienti *hacker* tra gli anni Ottanta e i primi anni Novanta, con lo scopo di trovare un mezzo di comunicazione non intercettabile all'interno del circuito delle BBS[1]. Gli utenti di questi sistemi, che usavano *1337 5p34k* per discutere di tematiche illegali o discutibili, come la violazione del *copyright* sui software, potevano infatti accedere in modo "criptato" a diversi materiali, tra cui software piratati, pornografia e ricette per fabbricare ordigni esplosivi e droghe domestiche, evitando che le loro operazioni venissero filtrate dai moderatori del sistema. Il *leet speak* è un sorta di alfabeto imitativo il cui principio di funzionamento è la sostituzione per somiglianza di un preciso carattere tipografico con un altro dalla forma simile, oppure la giustapposizione di caratteri e simboli che riproducono, imitandola, la lettera di riferimento. Il *leet speak* può avere diversi livelli di complessità di codifica, pertanto ogni parola può avere differenti grafie, soprattutto in ambito anglosassone dove non ci si limita a sottoporre a codifica le singole lettere, ma si usa storpiare anche la dizione di una parola per poi tradurla attraverso una discrepante combinazione di caratteri.

Il "linguaggio iniziatico" dei *nerd* americani ha successivamente avuto una grande popolarità uscendo dall'underground informatico e diffondendosi tra le comunità di giocatori online e in ambiti decisamente più *mainstream*, come blog, forum, chat e fumetti on line. Tuttora, questa sorta di codice è utilizzato per violare i sistemi di filtraggio che bloccano certe espressioni o parole considerate illegittime, anche se l'obiettivo primario del *leet speak* rimane l'agevolazione dell'esercizio del *free speech*. La Microsoft, suscitando diverse polemiche, ha pubblicato una sorta di manuale d'uso per i genitori[2] preoccupati dal fatto di non riuscire a decifrare le comunicazioni dei propri figli. Non a caso, il *leet speak* viene tuttora utilizzato nella composizione degli SMS.

Il processo di sostituzione dei caratteri che sta alla base di questo linguaggio che riduce ogni segno alla pura iconicità è lo stesso principio che sta alla base della ASCII Art. L'acronimo ASCII sta per *American Standard Code for Information Interchange* e quando si usa questo termine ci si riferisce ormai alla preistoria dell'informatica. Il codice ASCII, infatti, è un set di caratteri, e allo stesso tempo un codice, basato sull'alfabeto romano, creato negli anni venti per le telescriventi. Il codice ASCII stabilisce una corrispondenza diretta tra sequenze binarie di 8 bit e i caratteri alfanumerici impiegati per la scrittura testuale. Benché il codice sia ormai un reperto archeologico dell'informatica, non è mai stato completamente messo da parte. Infatti, a partire dall'ASCII si è sviluppata la cosiddetta ASCII Art, cioè una forma espressiva che compone immagini attraverso l'accostamento di caratteri tipografici che, ricoprendo in modo differenziato le zone d'ombra e di luce del soggetto, generano una sagoma. Le immagini ASCII non sono altro che file di testo, con estensione *.txt*, privi di formattazione, e possono essere composte con un qualsiasi editor di testo oppure con appositi generatori che rielaborano direttamente le immagini fotorealistiche[3]. L'ASCII Art veniva generalmente utilizzata quando non era possibile inviare immagini tramite reti telematiche, oppure quando la visualizzazione tramite i caratteri del monitor o via stampa risultava più semplice (come per esempio nelle e-mail e nei circuiti delle BBS). L'ASCII Art è altresì usata all'interno dei codici dei software come marchio grafico della compagnia o all'interno di stringhe di codice e diagrammi. Talvolta l'intero codice di un programma è costituito da un pezzo di ASCII Art. Queste modalità di espressione, nel contesto comune contemporaneo, assumono un valore ludico e *vintage*: spesso le icone in ASCII sono utilizzate come una sorta di firma digitale nei forum e nelle e-mail. Non mancano, inoltre, casi estremi: ad esempio, un *plug in* che permetteva di visualizzare il videogame *Quake* in ASCII, oppure le numerose versioni di *Matrix* che girano per la rete[4] in cui le avventure dell'Eletto e degli *hacker* del reale si materializzano sotto un brulichio di caratteri in costante mutamento. Questo fenomeno non stupisce poiché è stato proprio il film dei Wachowski a svincolare l'ASCII Art dai contesti più sotterranei, inserendola in un ambito più tradizionale e di massa. L'espediente, lo si ricorda, è utilizzato nella trilogia proprio per dare forma alla matrice, uno degli elementi più sfuggenti dell'universo Matrix.

Il percorso che Neo conduce nel primo film della trilogia, infatti, si configura proprio come un viaggio verso un progressivo e definitivo svelamento del codice della matrice. Si potrebbe paragonare la formazione di Neo a quella di un utente che, imparando ad utilizzare sempre meglio il proprio computer, si libera di interfacce preconfezionate ed agisce direttamente sul codice. Le competenze che l'eroe svilupperà gli permetteranno di raggiungere una consapevolezza profonda del funzionamento di Matrix. Come un *hacker* esperto potrà agire sul-

Matrix in ASCII Art

The Matrix

la macchina e quindi essere più efficiente ed efficace senza avvalersi della "traduzione" di un'interfaccia.
Non bisogna però dimenticare che lo stesso tipo di progetto si palesa dietro, o forse è meglio dire sulla superficie, dei lavori di Vuk Cosic, *net.artist* che fa della rimediazione dei testi una dichiarazione di intenti, e che utilizza proprio l'ASCII Art come strumento dialogico tra il vecchio e il nuovo, tra l'analogico e il digitale. Cosic con *ASCII Hystory of Moving Images*[5] propone riedizioni di scene madri di film molto noti (da *Deep Throat* a *Psycho*, da *Blow up* a *Star Trek*), che si presentano come delle versioni dinamiche di immagini ASCII. Cosic campiona le sequenze dei film e attraverso la rielaborazione digitale l'immagine fotorealistica si trasforma in un codice alfanumerico verde, in continuo movimento su fondo nero, non molto differente dalla rappresentazione del codice di Matrix. Il codice scorre sullo schermo svelando e mascherando allo stesso tempo, non solo l'ipotesto di riferimento, ma il processo di produzione di quella stessa immagine di sintesi.

> Cosic svela ciò che Lucas nasconde. I suoi film ASCII "esibiscono" il nuovo status dei media, ovvero, un insieme di dati digitali. Il codice ASCII, richiamato quando l'immagine viene digitalizzata, appare sullo schermo. Il risultato è soddisfacente sul piano poetico e concettuale, quella che otteniamo è un'immagine doppia, un'immagine filmica riconoscibile, abbinata a un codice astratto. Entrambi sono visibili contemporaneamente[6].

Mettendo in primo piano il codice, i lavori di Cosic svelano il processo di realizzazione dell'immagine digitale in modo diretto. Secondo Manovich il lavoro di Cosic si contrappone direttamente all'uso dell'effetto speciale e dell'immagine di sintesi nel cinema *mainstream* nel quale si tende a nascondere la natura artificiale dell'immagine attraverso la simulazione di una resa fotorealistica. Al contrario, Cosic fa dell'artificio un mezzo espressivo.
In modo assolutamente eclettico e schizofrenico *Matrix* sembra fondere e riassumere in sé entrambe le tendenze: da un lato i film della trilogia sono la risultante di un lavoro di rielaborazione al computer che si propone di dissimulare quest'intervento attraverso la ricostruzione di una resa foto-cinematografica delle scene con effetti speciali, dall'altro "tematizzano" il processo di costruzione delle infoicone attraverso lo svelamento del codice della matrice come metafora delle codice binario di cui è composto ogni dato rielaborato digitalmente. La sequenza in cui Neo riesce ad andare oltre l'interfaccia e leggere direttamente il codice denuncia questo tipo di atteggiamento.
Questo *pastiche* sembra mettere in luce quello che parrebbe essere un "disagio digitale", un senso di inadeguatezza che il cinema, con forse la sola esclusione di *eXistenZ*, palesa nella rappresentazione del digitale, un sintomo della mancata riuscita a dar forma ad un accumulo di dati. O, semplicemente, l'impossibilità di dar forma cinematografica al codice della matrice. Se logicamente la scena in cui Neo riesce ad individuare le figure degli agenti sarebbe dovuta essere rappresentata con una cascata di codice verde, come la si vede nei vari monitor delle console di connessione alla matrice, la scelta di utilizzare l'ASCII Art assume un valore ben diverso. Quello che Manovich riconosce nel lavoro di Vuk Cosic può valere con i distinguo del caso anche per *Matrix*: quello che viene mostrato è una compressione dello *status* delle immagini digitali e di diversi aspetti della cultura informatica e dei computer.
Innanzitutto, la scelta dell'ASCII Art nella trilogia della matrice risponde alla necessità di rendere leggibile allo spettatore la natura di Matrix senza rinunciare ad uno stratagemma altamente spettacolare. Addirittura, in *Matrix Relodaed* e *Matrix Revolutions*, al codice della matrice si associano movimenti immersivi che conducono lo spettatore all'interno del codice stesso. Le sequenze di ASCII Art assumono un valore di puro incanto per gli occhi. Non a caso, i Wachowski, invece di ridimensionare "la falla del sistema Matrix", la esasperano, ne enfatizzano la dimensione puramente spettacolare mettendo al cubo l'aporia del digitale che il primo film inscenava, proprio associando le sequenze in ASCII Art e la retorica dell'immersione. Ma nel primo episodio della serie la sequenza di svelamento del codice sembra assumere anche un altro valore. Il punto estremo di presa di coscienza dell'eroe coincide con la lettura diretta del codice suggerita attraverso una soggettiva. Tale soggettiva sta a indicare da un lato la completa maturazione dell'eroe, ma allo stesso tempo suggerisce una sorta di disagio nel dare forma cinematografica al digitale. Un'inadeguatezza dello sguardo del cinema a rappresentare la malleabilità e l'inconsistenza numerica del digitale: i film dei Wachowski sembrano far trasparire il senso di un "imbarazzo" nei confronti delle tecnologie digitali forse anche generale, di ordine culturale.

Roberto Braga

Note

1. Il sistema delle BBS (Bulletin Board System) è nato negli anni Settanta ed ha avuto una funzione centrale nello sviluppo delle prime comunicazioni telematiche amatoriali, contribuendo a dare forma all'attuale Internet. Una BBS è una bacheca elettronica raggiungibile attraverso un software che permette agli utenti di connettersi al sistema centrale attraverso la linea telefonica e poter quindi far uso di sistemi di messaggistica e di condivisione di file. Non a caso, dalle BBS nacquero i primi movimenti per il software libero. Tuttora il termine è comunemente usato per indicare i forum, i newsgroup e i guest book.
2. http://www.microsoft.com/athome/security/children/kidtalk.mspx
3. È disponibile *freeware* un *ASCII Generator* all'indirizzo http://ascgen.jmsoftware.co.uk/
4. http://abstract.cs.washington.edu/renacer/ascii-matrix.html.gz; http://onyx.chattanoogastate.edu/jack/matrix/
5. http://www.ljudmila.org/vuk/ascii/film/
6. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2004, p. 406.

Il cinema a mattoni colorati

La *brick animation* è definibile come una forma cinematografica digitale basata sulla tecnica del "passo uno", ossia la ripresa fotogramma per fotogramma (*frame by frame*) di disegni, pupazzi, silhouette, oppure oggetti che vengono variamente modificati o riposizionati manualmente tra una ripresa e l'altra, in modo che dalla messa in successione delle immagini così ottenute si produca l'illusione del movimento. Come ricordano Giaime Alonge e Alessandro Amaducci: "l'animazione nasce insieme al cinema: la tecnica del passo uno è parte integrante dell'arsenale di trucchi del cinema delle origini [...] Ma si tratta, appunto, quasi esclusivamente di *trucchi*, cioè animazione di oggetti all'interno di film in *live action*..."[1], come nel caso delle invenzioni meravigliose di Méliès o dei film pioneristici di James Stuart Blackton e Segundo de Chomon[2]. Se generalmente si fa coincidere il principio del cinema d'animazione con Emile Cohl (*Fantasmagorie*, 1908), l'animazione è difficilmente classificabile in segmenti autonomi e mal assimilabile a quello che Noël Burch ha definito come il "modo di rappresentazione istituzionale"[3]. È più produttivo interpolare la genesi dei trucchi profilmici con le animazioni, intendendo entrambi come momenti d'"attrazione" del testo filmico[4]. In tal senso la coalescenza tra *vaudeville* e cinema delle origini nella presenza di figure d'intrattenimento popolare in sala, ad esempio i *lightinhg sketcher* come Winsor McCay, inserite come parti del "flusso" degli spettacoli, indicherebbe una stretta affinità "intermediale" sul terreno comune di un "cinema-attrazione"[5].

I *brickfilm* colpiscono innanzitutto per il loro aspetto casalingo: per la maggior parte rozze animazioni d'omini lego che barcollano entro umili scenari di cartapesta. Interessante notare il carattere quasi esclusivamente derivativo dei *legomotion*: quasi tutti propongono rifacimenti o parodie di *blockbuster*. Si potrebbe dire che domina la logica dell'ipertesto in riferimento ad un ipotesto matrice e che il discorso del *brickfilm* poggi in una pratica di riscrittura, vivendo nel campo gravitazionale del "già visto" (con l'originale dichiarato dal titolo del filmato stesso).

Una seconda tipologia rilevante è costituita da brevi gag dove prevale un uso di suono e narrazione che ricorda le modalità "primitive" dei "one reel" da *nickelodeon*. Elementi come l'assenza di dialoghi, la condensazione diegetica, l'uso di cartelli narrativi ed altre marche enunciative ed attanziali tipiche del muto sembrano indicare una forte propensione alla ripresa di forme espressive "attrattive" e dal carattere frammentario, in una logica di"flusso" e non di "testo"[6]. Alcune di queste caratteristiche sembrano confermare l'ipotesi di teorici che, come Lev Manovich, hanno ravvisato nell'avvento del digitale un ritorno al lavoro artigianale sull'immagine ove la scena filmata in analogico diviene solo un elemento compositivo fra gli altri, "materia prima che verrà manipolata al computer"[7].

Il Lego propone la combinatoria di elementi diversi ma standardizzati. Il celebre mattoncino, frutto dell'ingegno di un carpentiere danese, è prima di tutto un gioco che propone la metafora di un'esperienza sintagmatica: come la costruzione di una frase (naturalmente non c'è grammatica ed i paradigmi sono meno numerosi, ma l'analogia è forte) o di un edificio. Il Lego, come il cinema, è un montaggio che costruisce un simulacro del vero. Infine, piccolo particolare che l'accomuna ulteriormente al cinema, a partire dal 1949 i mattoncini Lego vennero prodotti in acetato di cellulosa!

Umberto Eco in "Tipologia della ripetizione" proponeva di definire come "serialità" "una successione di oggetti o di testi", e "ripetizione" "il ritorno o riutilizzo di elementi già dati o conosciuti"[8]. Una classe di oggetti ripetitivi forma una famiglia o gruppo, una classe di oggetti seriali forma una collana, o numerazione. Guglielmo Pescatore ha rifocalizzato la questione in termini semiotici: "potremmo dire che la ripetizione fa riferimento a relazioni paradigmatiche, mentre la serie fa riferimento a relazioni di tipo sintagmatico, che di fatto presuppongono una qualche forma di linearizzazione"[9]. Francesco Casetti, nell'introduzione al testo citato, aggiunge a serialità e ripetizione il terzo elemento della "dilatazione", intesa come ipertrofia del numero di occorrenze e loro frequenza: "un'occupazione ad oltranza degli elementi del tempo e dello spazio; un eccesso di presenza di ogni singolo punto"[10]. Il testo che vive di serialità e ripetizione, nella cui tipologia la produzione di *brickfilms* pare pienamente compresa, vive secondo Casetti di diversi possibili percorsi."Un sapere nel quale l'elenco ha più peso della definizione esaustiva o della ricostruzione genetica" contraddistinto quindi dalla "flessibilità e reversibilità di ogni tassonomia"[11] e la reintroduzione della "presenza d'autore", "non la firma o il suo corrispettivo, la metafora ossessiva, tracce troppo individuali; ma piuttosto il marchio, consacrazione di uno stile personale ed insieme immagine della ditta"[12]. Ripartendo dalla tipologia di Eco si potrebbe dire che i *brickfilms* sono "omaggi", compresi nella forma ripetitiva esplicita del ricalco. In tal senso, la casistica comprenderebbe "sia casi di vero e proprio plagio che casi di 'riscrittura' con esplicite finalità interpretative"[13]. Ed è il caso di buona parte dei *legomotion* la cui comprensione invoca il riconoscimento o la conoscenza diretta dei testi interpellati nello sforzo di scavalcare, o forse accondiscendere, la povertà del mezzo per ricalcare le sequenze cinematografiche a cui fa riferimento. Come in *Micheal Jackson Parody – Lego Thriller* (Philpp Lents, Miriam Lents, www.legogoesthollywood.de.vu, 13.43") basato sul videoclip di John Landis, dove il gioco risiede nel confronto tra le coreografie originali ed il *tour de force* della *legomotion* che le replica. A distinguere i vari *legomotion* interviene spesso la sigla iniziale, garanzia del grado di competenza: dal dilettante alla *factory*, che, come i tipi di *Spiteyourface*, opera per Lucasfilm e LEGO Group. Sulla "funzione didattica" si può osservare che i *Legofilm* più ambiziosi e curati, pur vivendo nella consueta logica parodistica, offrono allo spettatore l'opportunità di prolungare la visione nell'esperienza videoludica. È il caso di *Star Wars Revenge of the Brick* (Royce Graham, Treehouse e lego System Inc., www.treehouse.com, 5.16", 2005) che, oltre a parodiare diverse scene del secondo episodio della saga di Lucas, punta a indirizzare all'acquisto del (quasi omonimo) gioco per *Playstation*.

Legohorror

Per ovviare alla pluralità di termini con cui ci si potrebbe continuare a definire il testo dei filmati, e tenendo conto del tentativo degli stessi ideatori del sito di normalizzare e circoscrivere i contributi presenti inscrivendoli in una sorta di griglia di generi, spostandoci dal piano dell'indicazione tassonomica sul contenuto a quello dell'espressione, proponiamo di considerarli dei semplici "remade". Il termine indica l'operatività sulla virtualità implicita del testo matrice, in un gioco delle varianti che lo ri-opera, riscrivendolo a piacimento, lavorando sul bric-à-brac dei generi e sull'istituzione stessa di "genere" come termine di paragone. "Il testo *remade* è un 'film di un film' e anche *juxta propria principia*, un 'film su un film'"[14]. Il *brickfilm* "rimedia" il contenuto, traendolo da altrove, lo mette in visione parodiandone la spettacolarità; catalizza l'apparato performativo dell'attorialità sull'operatore automatico dell'omino lego. Il coinvolgimento dello spettatore nasce in questo gioco di "secolarizzazione" di un testo calato dall'alto e "ri-mediato" dal basso: il *blockbuster* è così a portata di mano. La strategia del *legofilmaker* è quella di normalizzare lo straordinario.

I *legomotion* emergono dal calderone di un magma digitale che li accomuna ai *machinima*, videogiochi personalizzati a fini narrativi dagli stessi utenti, alle *fanfiction*, narrazioni in internet che proseguono, ampliano, parafrasano o distorcono le trame dei *serial* a cui fanno riferimento. È il contesto del contatto amatoriale con il cinema da parte del fan, del digitale fai da te, "della simulazione anziché della mera riproduzione. Cinema come software e come interfaccia, numerico e modulare, facilmente manipolabile e trasformabile"[15]. Nonostante tutto il *brickfilm* possiede comunque un forte *coté* cinematografico ed il fatidico mattoncino colorato è, in un certo senso, una garanzia, la "palata di terra vera" di André Bazin[16]. Un *legomotion* è digitale ma anche reale: si tocca e si fa "a mano". La sua realizzazione pone problemi d'illuminazione, messa in scena, colorazione, dialogo, sonorizzazione. Vive in funzione di un film parodiato ma sviluppa un discorso autonomo: costruisce il suo contenuto a partire dalla "realtà" dell'omino-lego che offre il tasso di analogicità ed antropomorfosi necessaria nell'ibridazione tra "riprovisione" e "cinema degli effetti speciali', il quale a sua volta è "non un genere ma una qualità trasversale che presume uno spettatore hi-tech interessato più al significante che al significato"[17]. Il cinema a mattoni colorati

è sia *new media* a bassa definizione, veicolo della caratteristica generale dei *digital media* d'introdurre la dimensione di interattività del testo, sia *gioco* di riappropriazione del cinema degli effetti speciali e smitizzazione della sua sistematica "aggressività" visiva. In tal senso, giocare al cinema con il Lego recupera una delle funzioni più potenti del gioco che, suggerisce Giorgio Agamben, è quella di sciogliere il mito per "dimenticarlo" nel tempo umano[18]. Strategia di appropriazione e "profanazione" del cinema post-moderno sviluppata con la miniaturizzazione e la caricatura.

Davide Gherardi

Note

1. Giaime Alonge, Alessandro Amaducci, *Passo Uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Torino, Lindau, 2003, p. 13.
2. Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Torino, Einaudi, 1974, pp. 25-27.
3. Noël Burch, *La Lucarne de l'infinini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1990 (tr.it. *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro, 2001).
4. Tom Gunning, "The Cinema of Attractions. Early Films, Its Spectator and the Avant-Garde", in Thomas Elsaesser (a cura di), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London, British Film Istitute, 1990.
5. Sulla nozione di "intermediale" Giaime Alonge e Alessandro Amaducci segnalano la definizione proposta da André Gaudreault in *Dal letterario al filmico. Il sistema del racconto* (1992), Lindau, Torino, 2000, traduzione italiana dell'edizione ampliata. "Cinematografia-attrazione" è la nozione avanzata da André Gaudreault in *Cinema delle origini o della "cinematografia attrazione"*, Milano, Il Castoro, 2004.
6. Sulle nozioni di flusso/testo si veda Peppino Ortoleva, *Cinema e Storia. Scene dal Passato*, Torino, Loescher, 1991.
7. "Ora possiamo rispondere alla domanda: 'Cos'è il cinema digitale?' Il cinema digitale è un caso particolare di animazione che utilizza un filmato *live* come uno dei suoi tanti elementi. Nato dall'animazione, il cinema ha costretto l'animazione a un ruolo marginale, ma solo per trasformarsi, infine, in una particolare forma di animazione. La storia dell'immagine in movimento percorre così un cerchio perfetto". Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001 (tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002, p. 372).
8. Umberto Eco, "Tipologia della ripetizione", in Francesco Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, 1984, pp. 19-35.
9. Guglielmo Pescatore, "I generi come forme seriali", in Anna Antonini (a cura di), *Il film e i suoi multipli*, Udine, Forum, 2003, p. 53.
10. Francesco Casetti, "Introduzione", in F. Casetti (a cura di), *op. cit.*, p. 10.
11. *Ibidem*, p. 15.
12. *Ibidem*, p. 16.
13. U. Eco, *op. cit.*, p. 24.
14. Cosetta G. Saba, "Cinema, differenza, ripetizione, remake", in A. Antonini (a cura di), *op. cit.*, p. 48.
15. Matteo Bittanti, "Cinema + Videogiochi = Machinima", *Duel*, n. 101, dicembre 2002-gennaio 2003, pp. 64-66.
16. Ci riferiamo al saggio "Teatro e cinema" (1951) sul teatro filmato contenuto in *Che cosa è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1973, 1986 pp. 142-190, ed in particolare al paragrafo "Lo schermo e il realismo dello spazio" dove si contrappone la natura fotografica del cinema e la realtà convenzionale del teatro. L'esempio è la materialità del trucco de *L'uomo invisibile* (*Invisible Man*, James Whale, 1933) che rafforza il realismo ontologico invece di ricusarlo tramite il mezzo di realizzazione, definito "catalizzatore estetico", sorta di "denominatore comune fra l'immagine cinematografica ed il mondo in cui viviamo" (*Ibidem*, p. 174). Nel caso della messa in scena spoglia de *La Passione* di *Giovanna d'Arco* (*La Passion de Jeanne d'Arc*, Carl Theodor Dreyer, 1928) il denominatore comune è la naturalità del dettaglio "la verruca del vescovo Cauchon o le macchie rosse sulla pelle di Jeanne d'Arc", nel contrasto con la scenografia dichiaratamente teatrale, equivalente del contrasto tra effetto di assenza dell'uomo invisibile ottenuto con il *travelling matte*, e la presenza reale della sigaretta fumante (*Ibidem*, p. 176). "In un certo senso niente è meno realistico del tribunale nel cimitero o del portale col ponte levatoio, ma tutto è illuminato dalla luce del sole e il becchino getta nella fossa una palata di terra vera" (*Ivi*).
17. Marcello Walter Bruno, "Per una storia degli effetti speciali come specifico cinematografico", in Gian Piero Brunetta, (a cura di), *Storia del Cinema Mondiale, Teorie, strumenti, memorie*, vol. V, Torino, Einaudi, 2001, p. 799.
18. Giorgio Agamben, "Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco", in *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, nuova edizione accresciuta, Torino, Einaudi, pp. 67-92. Sul concetto di "profanazione" cfr. l'"Elogio della Profanazione" di Giorgio Agamben contenuto in *Profanazioni*, Milano, Nottetempo, 2005.

Legoword